KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PERBUKUAN
PUSAT KURIKULUM DAN PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Rupa

Ardhana Riswarie dan Vincent Albert Samoel

SMP KELAS VII

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VII

Penulis
Ardhana Riswarie
Vincent Albert Samoel

Penelaah
Zaitun Y.A. Kherid
Rahmatsyam Lakoro

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Ilustrator
Mutiara Gitani Laksa

Penata Letak (Desainer)
Zyfra Hatikva Miracle Putri K.

Penyunting
Mutiara Gitani Laksa

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-402-2 (jilid buku)
ISBN 978-602-244-403-9 (jilid lengkap)

Isi buku ini menggunakan huruf Adobe Caslon Pro 8-18 pt.
xviii, 134 hlm.: 17,6 x 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Begitu pula dengan buku teks pelajaran sebagai salah satu bahan ajar akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak tersebut. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, supervisor, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Yang terhormat Bapak/Ibu Guru Seni Rupa kelas 7,

Buku ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas 7 dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Pada kurikulum ini, pembelajaran seni rupa dikembalikan kepada hakikatnya sebagai inti dari kemanusiaan, yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Nilai yang diagungkan dari seni rupa adalah keindahan, baik dalam bentuk sebuah karya seni maupun hidup yang harmonis antar manusia dan antara manusia dengan lingkungannya. Kami berupaya untuk bisa membantu Bapak/Ibu dalam membimbing para peserta didik untuk mengembangkan nilai ini dalam kehidupan mereka.

Dalam penulisan buku ini, kami membayangkan Bapak/Ibu Guru Seni Rupa kelas 7 yang tinggal di kota besar, kota kecil, pedesaan, kaki gunung, pesisir pantai, dan juga yang berjuang di wilayah Indonesia terdepan, terluar, dan tertinggal. Namun seberapa keras pun kami berupaya, tentu saja semua perbedaan kondisi tidak bisa dijembatani oleh hanya sebuah buku. Kami paham bahwa sebagian dari Bapak/Ibu bahkan tidak memiliki latar belakang seni rupa, beberapa hanya dipercaya karena memiliki kemampuan artistik. Salut untuk Bapak/Ibu yang luar biasa!

Daftar Isi

Unit 3 Membuat Tipografi Dan Logo

Unit 4 Berkarya Seni Untuk Perubahan

Daftar Gambar

Petunjuk Penggunaan Buku

Yth. Bapak/Ibu pengajar Seni Rupa kelas VII di manapun berada,

Sebelum menggunakan buku:

Keseluruhan isi buku dan materi kami pilihkan untuk memudahkan Bapak/Ibu dalam menyesuaikan capaian pembelajaran dengan kegiatannya di lapangan. Bapak/Ibu diharapkan dapat membimbing para peserta didik untuk mengapresiasi keindahan dan juga mendorong mereka untuk menggunakan keindahan sebagai alat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dalam bidang seni rupa. Kami juga mengundang Bapak/Ibu untuk mempertimbangkan kembali peserta didik di kelas 7 yang sedang beradaptasi kembali dengan lingkungan sekolah yang baru, seragam yang baru, dan dinamika sosial yang baru pula. Rangkaian kegiatan pembelajaran di dalam buku ini dipilih agar menciptakan suasana yang tidak hanya kreatif, tetapi juga aman untuk mereka mengekspresikan diri dan juga bekerja dalam kelompok. Jika Bapak/Ibu memiliki akses, kami menyarankan Bapak/Ibu untuk mempelajari salah satu rujukan utama kami yaitu buku dari Helen D. Hume (2014) berjudul *"The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools Grade 7 - 12"*. Bapak/Ibu bisa menemukan metode ajar, pendekatan, dan wawasan yang lebih luas untuk membantu dalam persiapan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni rupa.

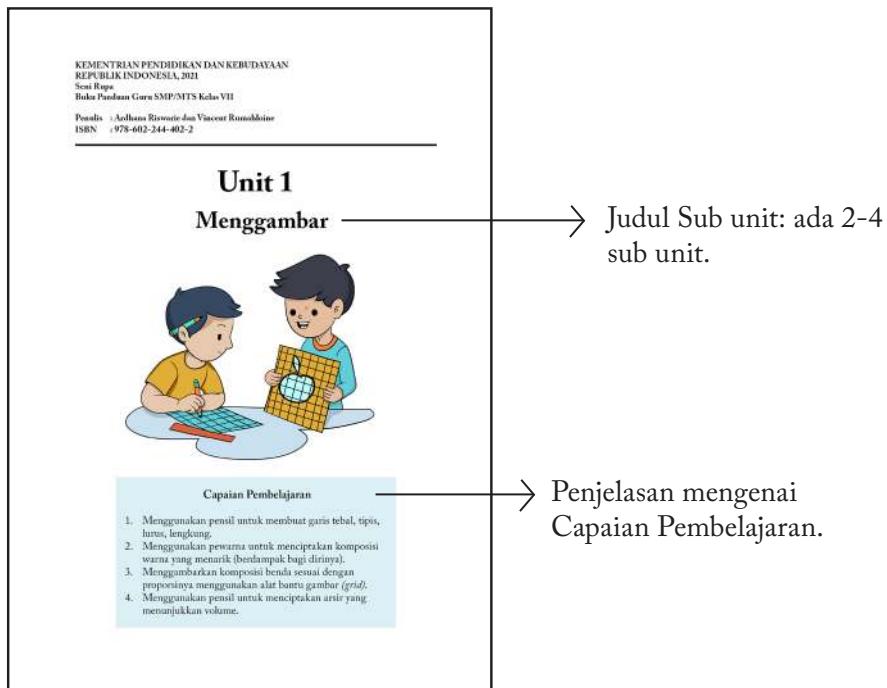
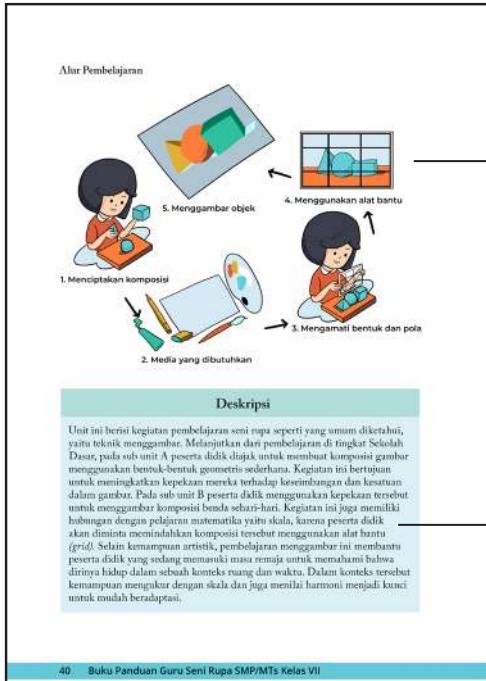
Gambaran umum isi buku:

Buku ini dibagi ke dalam tiga bagian utama. Bagian awal berisi tentang hal-hal yang bisa membantu Bapak/Ibu dalam menggunakan buku ini dan juga memahami tentang capaian pembelajaran seni rupa. Tidak ada pembagian dalam unit khusus pada bagian ini, karena lebih bersifat normatif.

Bagian kedua terbagi ke dalam 4 unit pembelajaran seni rupa yang berkesinambungan. Unit 1 berjudul "Menggambar" berisi kegiatan pembelajaran seni rupa seperti yang umum diketahui, yaitu dengan teknik menggambar. Melanjutkan dari pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, pada sub unit 1.1 peserta didik diundang untuk membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap keseimbangan dan kesatuan dalam gambar. Pada sub unit 1.2 peserta didik menggunakan kepekaan tersebut untuk menggambar komposisi benda sehari-hari. Kegiatan ini juga berhubungan dengan pelajaran matematika yaitu skala, karena peserta didik memindahkan komposisi tersebut menggunakan alat bantu *(grid)*.

Selain kemampuan artistik, pembelajaran menggambar ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami bahwa dirinya hidup dalam sebuah konteks ruang dan waktu.

Dalam konteks tersebut, kemampuan mengukur dengan skala dan juga menilai harmoni menjadi kunci untuk mudah beradaptasi. Unit 2 berjudul "Mendesain" berisi kegiatan pembelajaran seni rupa yang akan mengasah kemampuan peserta didik untuk mengamati dan juga mengundang mereka untuk menghargai dan melestarikan kebudayaan lokal di sekitar mereka. Pada sub unit 2.1 peserta didik diarahkan untuk menemukan, mengamati, dan menggambarkan unsur ragam hias di sekitar mereka, bisa dari benda pakai ataupun unsur tertentu pada bangunan (ikat rotan, misalnya) atau objek lainnya. Kemudian, pada sub unit 2.2 peserta didik diajak untuk mengaplikasikan ragam hias tersebut pada permukaan objek lainnya (misalnya, piring atau baju). Mereka akan belajar bahwa salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang bisa dilakukan adalah dengan mengangkat ragam hias dalam desain benda sehari-hari.

Unit 3 berjudul "Membuat Tipografi dan Logo" berisi kegiatan di mana peserta didik mempelajari cara untuk mengekspresikan diri dalam kondisi yang aman. Bagi mereka yang baru memasuki usia remaja, menggambar erat kaitannya dengan keterampilan artistik, sehingga wadah ekspresi diri yang disediakan ini dirancang seaman dan senyaman mungkin bagi peserta didik untuk bisa bereksplorasi bersama untuk mencapai kemampuan artistik yang sejalan dengan teman-teman sekelas. Pada sub unit 3.1 peserta didik akan diundang untuk mengeksplorasi jenis-jenis tipografi yang berbeda dan karakteristiknya masing-masing. Sementara pada sub unit 3.2 peserta didik bisa menggunakan tipografi yang sesuai dengan karakteristik atau kepribadian mereka untuk menuliskan nama atau membuat logo mereka sendiri. Selain menjadi wadah ekspresi yang nyaman, bebas, dan optimal, peserta didik juga belajar tentang mengenali diri dan menyampaikannya melalui bahasa gambar *(personal branding).*

Unit 4 berjudul "Berkarya Seni untuk Perubahan" berisi kegiatan kelompok yang mendorong peserta didik untuk mengamati, menemukan, dan memecahkan permasalahan di sekitar sekolah dengan cara berpikir dan bekerja artistik. Pada sub unit 4.1 peserta didik akan diajak untuk membuat kelompok dan berkeliling sekolah mengamati dan mencatat apa saja permasalahan yang bisa dipecahkan. Pada sub unit 4.2 peserta didik bersama kelompoknya akan belajar dari seniman/pekerja seni yang ada di sekitar sekolah tentang bagaimana menggunakan cara artistik untuk memecahkan masalah. Peserta didik juga belajar untuk memilah dan memilih solusi dari permasalahan yang ingin mereka pecahkan. Pada sub unit 4.3 peserta didik diarahkan untuk mewujudkan solusi yang mereka pilih bersama-sama dalam kelompok. Terakhir pada sub unit 4.4 peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berbagi dan menyimak proses yang sudah dijalani oleh masing-masing kelompok. Kegiatan pembelajaran pada bab ini sepenuhnya dilakukan dalam kelompok. Setelah peserta didik mengeksplorasi teknik dan media artistik secara mandiri pada tiga bab sebelumnya, di bab ini mereka didorong untuk

mampu berkolaborasi menciptakan sebuah solusi artistik dari sebuah permasalahan yang nyata. Bagian ketiga dari buku ini berisi beragam informasi dan tips untuk memperluas wawasan dan meningkatkan percaya diri serta kapasitas Bapak/Ibu dalam mengemban mata pelajaran seni rupa.

Salam Hormat,

Ardhana dan Vincent

Gambar petunjuk penggunaan buku (disesuaikan dengan layout buku)

KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Seni Rupa
Buku Panduan Guru SMP/MTS Kelas VII

Penulis : Ardhana Riswarie dan Vincent Rumahloine
ISBN : 978-602-244-402-2

Unit 1

Menggambar

Capaian Pembelajaran

1. Menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung.
2. Menggunakan pewarna untuk menciptakan komposisi warna yang menarik (berdampak bagi dirinya).
3. Menggambarkan komposisi benda sesuai dengan proporsinya menggunakan alat bantu gambar *(grid)*.
4. Menggunakan pensil untuk menciptakan arsir yang menunjukkan volume.

Alur Pembelajaran

Deskripsi

Unit ini berisi kegiatan pembelajaran seni rupa seperti yang umum diketahui, yaitu teknik menggambar. Melanjutkan dari pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, pada sub unit A peserta didik diajak untuk membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap keseimbangan dan kesatuan dalam gambar. Pada sub unit B peserta didik menggunakan kepekaan tersebut untuk menggambar komposisi benda sehari-hari. Kegiatan ini juga memiliki hubungan dengan pelajaran matematika yaitu skala, karena peserta didik akan diminta memindahkan komposisi tersebut menggunakan alat bantu *(grid)*. Selain kemampuan artistik, pembelajaran menggambar ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami bahwa dirinya hidup dalam sebuah konteks ruang dan waktu. Dalam konteks tersebut kemampuan mengukur dengan skala dan juga menilai harmoni menjadi kunci untuk mudah beradaptasi.

40 Buku Panduan Guru Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII

Alur Pembelajaran berisi informasi mengenai alur berpikir yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Deskripsi penjelasan Unit.

Keterhubungan Dengan Materi Sebelumnya

Pada Fase B, siswa telah menguasai pembuatan benda tiga dimensi (relief/gerabah/patung). Diasumsikan mereka sudah memiliki pengalaman sensori terkait medium yang beragam (keras/lembek, halus/kasar), dan mempelajari bahwa setiap benda tiga dimensi memiliki massa dan volume.

Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir materi, siswa mampu meningkatkan **kemandirian** melalui keberanian dengan mencoba dan menumbuhkan rasa percaya diri akan keputusannya sendiri; meningkatkan kemampuan **kreatif** melalui pengembangan gagasan dan pembuatan kombinasi yang baru, serta dapat menerima perbedaan dalam berbagai segi kehidupan.

Konsep Menggambar

Menggambar adalah salah satu aktivitas utama dalam menciptakan karya seni. Mayoritas seniman memulai berkarya dengan menggambar sketsa hasil akhir yang ingin mereka capai. Beberapa seniman bahkan menggunakan media gambar, yaitu kertas dan alat gambar (pensil, tinta, spidol, krayon, arang, cat air), untuk membuat karya mereka.

Menggambar sketsa memudahkan kita untuk merekam hal-hal yang kita amati di sekitar kita. Semakin sering kita amati sekeliling kita, semakin kita akan sadar bahwa semua benda yang terlihat bisa dikembalikan ke bentuk dasar geometris, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Setelah kita bisa menangkap bentuk dasar tersebut, kita bisa membuat komposisi yang menarik dan menggambar dengan akurat. Lalu, dengan mengamati bagaimana cahaya jatuh pada obyek yang kita amati, kita bisa membuat ilusi volume pada gambar kita dengan arsir tebal dan tipis.

Unit 1 | Menggambar 41

Penjelasan mengenai keterhubungan dengan materi sebelumnya, profil pancasila, dan konsep menggambar.

HUBUNGAN DENGAN SEJARAH SENI RUPA

Gambar 1.1 Sketsa S. Sudjojono "Kamar Gua" (1943)
Sumber: Indonesian Visual Art Archive / http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/s-sudjojono

Sejak masa prasejarah, nenek moyang kita (manusia purba) menggunakan teknik gambar untuk memvisualisasikan binatang-binatang dan lingkungan sekitar yang mereka amati. Mereka melukis di dinding-dinding dalam gua yang gelap, menggunakan imajinasi dan memori mereka untuk menciptakan bentuk. Cara yang sama bisa kita temukan dikemudian hari, bentuk-bentuk alam yang diamati seperti flora dan fauna sering muncul pada ragam hias khas masing-masing daerah. Beberapa motif ragam hias bahkan hanya menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris saja untuk menyampaikan pesan simbolis tertentu.

Hubungan Dengan Sejarah Seni Rupa: penjelasan mengenai posisi teknik berkarya atau karya seni dalam lini masa sejarah Seni Rupa Indonesia.

Beberapa seniman ternama Indonesia juga melakukan hal yang sama Mereka mengawali berkarya dengan mengamati sekitar dan membuat sketsa. Misalnya saja S. Sudjojono, seorang pelukis ternama yang menjadi pendiri kelompok seniman Indonesia pertama yaitu Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) pada tahun 1938. Sering kali ia menggambar sketsa dan mencatat hasil pengamatannya. Beberapa sketsa kemudian ia olah menjadi karya lukis, beberapa menjadi rekaman visual yang penting baginya.

Gambar 1.2 Lukisan "Di Depan Kelambu Terbuka" (1939)
Sumber: Indonesian Visual Art Archive / http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/s-sudjojono

42 Buku Panduan Guru Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII

Perhatikan gambar sketsanya. Ia menggunakan tinta untuk membuat garis yang membentuk rangkaian bunga mawar dalam vas seolah tampak nyata. Pada karyanya yang paling terkenal berjudul "Di Depan Kelambu Terbuka" (dilukis pada tahun 1939), Sudjojono menggunakan bentuk bunga untuk membuat motif pada kebaya. Sebaliknya, ia menggambarkan komposisi bunga mawar dalam dua vas yang berbeda pada lukisannya yang berjudul "Mawar-Mawar untuk Rose" (1985).

Gambar 1.3 Lukisan "Mawar-Mawar untuk Rose" (1985)
Sumber: Indonesian Visual Art Archive / http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11754

Kosa Kata Khusus Seni

1. Rupa dasar: Komposisi bentuk-bentuk dasar untuk mencapai keseimbangan dan kesatuan.
2. Alam benda: Penggambaran benda-benda yang sudah dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menonjolkan kontras ukuran dan bentuk yang menyatu dengan baik.
3. Realis: gaya menggambar yang berdasarkan kepada akurasi bentuk.
4. Prinsip keseimbangan: penggunaan objek positif (digambar) dan ruang negatif (tidak digambar) yang menimbulkan perasaan kesan dilihat.
5. Prinsip kesatuan: meletakkan benda-benda dengan jarak yang pas dan menggambarkannya dengan proposi yang terasa nyaman dengan ukuran kertas.

Penjelasan mengenai Kosa Kata Khusus Seni.

(Lembar ini dapat diperbanyak, jika dibutuhkan)

Unit 1 | Menggambar 43

A. Rupa Dasar

Rupa dasar adalah bentuk bentuk dasar (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, gelap terang) dan pengaturan (komposisi, keseimbangan, proporsi, kesatuan, dan irama). Pada sub unit I.1 peserta didik diajak untuk membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana (lingkaran, segitiga, persegi). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap keseimbangan dan kesatuan dalam gambar.

Informasi mengenai alur berpikir yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Media: Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air)

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung
2. Menggunakan pewarna untuk menciptakan komposisi warna yang menarik (berdampak bagi dirinya)

Waktu total: 180 menit (4 x 45 menit)

Gambar 1.4 Lukisan Mochtar Apin "Rumah-Rumah" (1959)
Sumber: Artnet Worldwide Corporation / http://www.artnet.com/artists/ [illegible]

Persiapan guru:

Guru membawa hasil karya tradisional khas tempat masing-masing (kain tenun, batik, anyaman bambu, dll) ke dalam kelas. Mintalah peserta didik untuk mengamati dan menyebutkan bentuk dasar geometris apa yang bisa mereka temukan di sana. Guru juga menyiapkan beberapa karya seniman optical art atau abstrak geometris (contoh: Frank Stella, Bridget Riley, Mochtar Apin-1950an, Ahmad Sadali-1950an) untuk menunjukkan bahwa penggunaan komposisi bentuk geometris bisa menjadi karya seni yang menarik.

44 Buku Panduan Guru Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII

Prosedur:
1. Membuat pola geometris monokromatik (90 menit)
   a. Peserta didik membuat empat komposisi pola geometris yang berbeda dari bentuk geometris sederhana (lingkaran, persegi, segitiga)
   b. Dengan teman sebangkunya, peserta didik membahas dan memilih satu komposisi yang paling menarik
   c. Peserta didik memindahkan sketsa tersebut ke bidang gambar yang lebih besar dari menggunakan pensil dengan teknik arsir (lihat glosarium) yang berbeda untuk menciptakan kesatuan dan keseimbangan.

Gambar 1.5 Contoh gambar empat komposisi pola geometris.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.6 Contoh gambar teknik arsir.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.7 Siswa Membahas Dengan Teman Sebangku

Gambar 1.8 Contoh gambar 4 komposisi yang telah diarsir
Sumber: Kemendikbud (2020)

2. Membuat pola geometris berwarna (90 menit)
   a. Peserta didik membuat kembali komposisi pola geometris yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.
   b. Dengan menggunakan pewarna yang tersedia (pensil warna, krayon, cat poster/cat air), warnai bidang gambar sehingga mendapatkan hasil akhir yang menarik.

Gambar 1.9 Contoh gambar komposisi pola geometris yang telah diarsir dan diberi warna.

Unit 1 | Menggambar 45

Prosedur: Langkah-langkah untuk siswa membuat karya yang dimaksud.

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa jika diminta, transparansi penilaian akan membantu siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan untuk membuat alternatif sketsa komposisi yang beragam.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan sketsa terbaik.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggunakan teknik arsir yang berbeda dengan percaya diri.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat merancang komposisi pola geometris monokromatik :

a. Apa menurutmu perbedaan utama dari 4 komposisi yang kamu buat?
b. Komposisi manakah yang menurutmu paling menarik? Mengapa?
c. Teknik arsir manakah yang menurutmu paling mudah? Mengapa kamu memilih teknik arsir yang kamu pilih?

2. Saat memindahkan sketsa ke medium gambar :

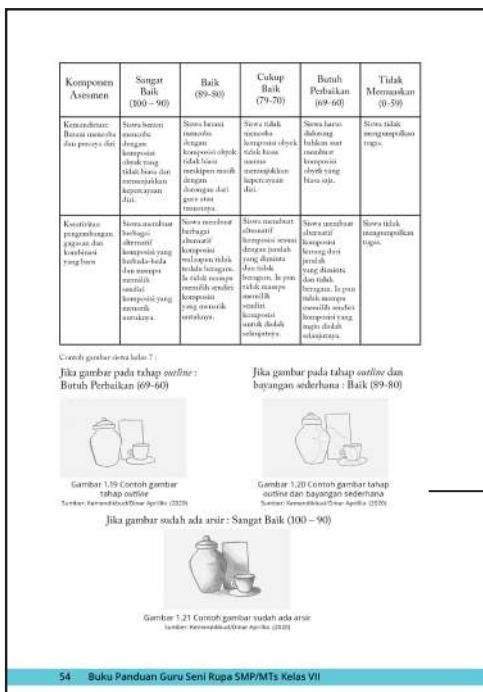
a. Mengapa kamu menggunakan pilihan warna tersebut?
b. Manakah bagian dari hasil akhir yang menurutmu paling menarik?

46 Buku Panduan Guru Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII

Tabel poin-poin asesmen atau penilaian.

DAFTAR PENILAIAN GURU

Judul Bab/Subbab :
Tanggal Pelaksanaan :
Total Waktu Ajar :

1. Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?
2. Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?
3. Apakah dalam pelaksanaannya sudah *"student-centered"*? Jika belum, apa kesulitannya?
4. Jika melihat ke belakang, hal apa yang bisa saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

Unit 1 | Menggambar 51

Lembar daftar penilaian guru.

Unit 1.
MENGGAMBAR
DAFTAR RUBIK PENILAIAN

Nama : Kelas :
Nama Guru : Tanggal :

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Penguasaan elemen seni	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung sesuai dengan bentuk dan kesan ruang.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung tetapi kurang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Penguasaan prinsip desain	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi dengan komposisi yang seimbang dan kesan menyatu yang kuat.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Ada upaya untuk menggunakan prinsip desain (keseimbangan & kesatuan), namun komposisi terlihat kurang seimbang atau kesan kurang menyatu.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Namun, tidak ada upaya untuk menggunakan prinsip desain sehingga komposisi terlihat kurang seimbang dan kesan kurang menyatu.	Siswa kurang mampu membuat gambar sesuai proporsi dan komposisi terlihat tidak seimbang dan kesan tidak menyatu.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Unit 1 | Menggambar 53

Daftar rubrik penilaian.

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Kemandirian: Berani mencoba dan percaya diri.	Siswa berani mencoba dengan komposisi obyek yang tidak biasa dan menunjukkan kepercayaan diri.	Siswa berani mencoba dengan komposisi obyek tidak biasa meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya.	Siswa tidak mencoba komposisi obyek tidak biasa namun menunjukkan kepercayaan diri.	Siswa harus didorong bahkan saat membuat komposisi obyek yang biasa saja.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Kreativitas: pengembangan gagasan dan kombinasi yang baru	Siswa membuat berbagai alternatif komposisi yang berbeda-beda dan mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Siswa membuat berbagai alternatif komposisi walaupun tidak terlalu beragam. Ia tidak mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Siswa membuat alternatif komposisi sesuai dengan jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi untuk diolah selanjutnya.	Siswa membuat alternatif komposisi kurang dari jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi yang ingin diolah selanjutnya.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Contoh gambar siswa kelas 7 :

Jika gambar pada tahap *outline* : Butuh Perbaikan (69-60)

Gambar 1.19 Contoh gambar tahap outline
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprilia (2020)

Jika gambar pada tahap *outline* dan bayangan sederhana : Baik (89-80)

Gambar 1.20 Contoh gambar tahap outline dan bayangan sederhana
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprilia (2020)

Jika gambar sudah ada arsir : Sangat Baik (100 – 90)

Gambar 1.21 Contoh gambar sudah ada arsir
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprilia (2020)

54 Buku Panduan Guru Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII

Kumpulan contoh hasil karya siswa kelas 7.

Panduan Umum

Panduan umum ini disepakati oleh para penulis Buku Panduan Guru Seni Rupa kelas I, IV, VII, X agar berkesinambungan dari jenjang pendidikan terendah hingga tertinggi. Isi panduan umum serupa pada buku kelas-kelas tersebut.

LATAR BELAKANG DAN TUJUAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan manusia. Sepanjang keberadaan kita di dunia ini, salah satu yang membedakan kita baik dengan makhluk lain maupun antar kita adalah kegiatan berkesenian dan karya-karya seninya. Oleh karena itu, melalui seni kita bisa melihat dan memahami sebuah fenomena dari berbagai sudut pandang, berempati, dan juga menghargai perbedaan dan keragaman. Nilai utama dari seni adalah keindahan. Bersama dengan nilai kebenaran dari ilmu pasti, dan nilai kebaikan dari ilmu sosial kemanusiaan; nilai keindahan memampukan seseorang untuk menjalani hidup yang bermakna.

Gambar 1. Berbagai Potret Keindahan Sehari-hari
Sumber: Kemendikbud/Canva Pro Stock Media (2020)

Seni rupa merupakan salah satu bentuk seni. Seni rupa mengandalkan hal-hal yang bisa dilihat dan juga proses persepsi visual. Keindahan rupa hadir dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pada padu padan pakaian, dekorasi rumah, hias pengantin, ataupun saat menata makanan di meja (Gambar 1). Keindahan melahirkan kenyamanan dan perasaan aman, sehingga dari tingkat-tingkat yang lebih individual tersebut pembelajaran seni rupa juga bisa berdampak besar pada kemampuan kita menciptakan masyarakat yang harmonis. Maka dari itu, pembelajaran seni rupa tidak lagi difokuskan pada kemampuan artistik saja, tetapi juga bagaimana menggunakan seni rupa untuk membuat perubahan positif.

Kreativitas merupakan aspek penting dalam berkesenian. Dalam hal pembelajaran seni rupa, orang-orang yang kreatif tidak lagi dinilai dari kemampuan artistiknya, tetapi dari cara berpikir dan memecahkan masalah yang tidak biasa, cenderung unik dan inovatif. Semua manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun ada yang kemudian memiliki kesempatan untuk mengolahnya dan ada yang tidak. Mengolah kreativitas tidak memerlukan peralatan canggih atau pengetahuan yang khusus, justru yang dibutuhkan adalah kemauan keras dan kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan tidak biasa di antara sumber daya yang tersedia. Maka, pembelajaran seni rupa mendorong peserta didik untuk berpikir lebih terbuka dan mengasah kemampuannya untuk melihat hubungan-hubungan tidak biasa tersebut dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Gambar 2. Komik Cedikiawan
Sumber: Dokumen Kemendikbud, 2020

Seni rupa juga erat kaitannya dengan berbagai hasil budaya tradisional Indonesia, seperti tenun, batik, peralatan sehari-hari dan untuk upacara, hingga bentuk bangunannya. Banyak nilai-nilai yang diubah wujud menjadi simbol pada benda; misalnya saja motif 'Naga Lalang' pada kain tenun asal Kab. Sikka, NTT, mengandung doa agar yang memakainya mendapatkan keberuntungan (Gambar 2).

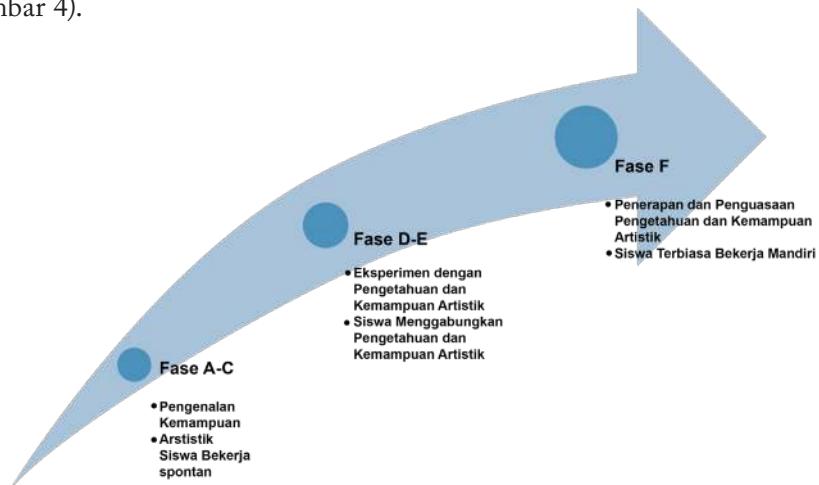
Gambar 3. Motif Naga Lalang pada Kain Tenun Khas Kab. Sikka, NTT
Sumber: Kemendikbud/Elizabeth Yani (2020)

Pembelajaran seni rupa mendorong peserta didik untuk mengenali, memahami simbol-simbol yang terkandung pada benda-benda tersebut, sehingga memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

PENDEKATAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

Gambar 4. Elemen Pembelajaran Seni Rupa
Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbud (2020)

Dalam pembelajaran seni rupa, terdapat beberapa elemen yang saling berkesinambungan, artinya setiap kegiatan pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari rangkaian pendekatan ini. Pada skema di atas (Gambar 3), setidaknya kita bisa menyebutkan empat aktivitas (dalam lingkaran biru) dan sebuah tujuan dari pembelajaran seni rupa (berwarna jingga). Inti dari setiap pembelajaran adalah berpikir dan bekerja artistik yang kemudian dijabarkan ke dalam tiga aktivitas yang lainnya. Berpikir dan bekerja artistik dibedakan dengan pola berpikir dan bekerja saintifik, karena nilai subjektivitasnya yang tinggi. Proses ini unik karena melahirkan solusi yang artistik, alih-alih hanya benar atau baik saja. Dalam berpikir dan bekerja artistik, peserta didik bisa melakukannya secara mandiri ataupun dengan cara berkolaborasi.

Kegiatan penjabarannya diawali dari mengalami *experiencing*, yaitu mengamati sekitar, menyadari respon yang terpantik secara pemikiran dan perasaan, dan mengeksplorasi beragam teknik serta alat untuk membuat karya. Misalnya saja, saat peserta didik melihat sebuah poster di jalan yang hampir lepas, dia bisa menyadari apakah ia peduli dan terdorong untuk membenarkan posisinya ataukah ia abai. Jika ia peduli, bagaimana caranya untuk mengembalikan posisinya, apakah dengan lem atau tali atau hal lain yang bisa temukan di sana. Mengalami dalam pembelajaran seni rupa mengajak peserta didik agar lebih peka terhadap sekitarnya, terutama hal-hal yang terlihat.

Kemudian, aktivitas selanjutnya adalah menciptakan. Selama bertahun-tahun, pembelajaran seni rupa hanya terpusat pada aktivitas ini saja, padahal menciptakan

hanya salah satu dari rangkaian berpikir dan bekerja artistik. Pembelajaran seni rupa mendorong peserta didik untuk menggunakan pengalamannya mengamati sekitar dan respon diri serta hasil eksplorasi teknik dan alat untuk membuat sebuah karya seni yang indah dan bersesuaian. Setelah itu, peserta didik diajak untuk melakukan refleksi, yaitu berpikir mendalam dan menilai karyanya sendiri, terutama dari dua aspek tadi yaitu keindahan dan kesesuaian. Pertanyaan yang membantu pada aktivitas ini, termasuk tapi tidak terbatas: "Apa hubungannya karya ini dengan apa yang saya amati dan alami?", "Apa pesan yang saya ingin sampaikan dalam karya ini?", "Bagaimana respon dari teman-teman, guru, dan orang-orang di sekitar saya terhadap karya saya?". Semua aktivitas tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik menyadari dampak positif dari karyanya, baik terhadap dirinya sendiri maupun sekitarnya, termasuk juga makhluk hidup lainnya yang hidup berdampingan dengan kita.

CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS 7

Secara umum, capaian pembelajaran terkait dengan profil Pelajar Pancasila, demikian pula pada mata pelajaran seni rupa. Dimensi yang terkait erat dengan pembelajaran seni rupa adalah dimensi "Kreatif" dan "Berkebinekaan Global". Sementara, ada juga beberapa elemen dalam "Beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia", "Bergotong-royong", "Mandiri" dan "Bernalar Kritis" yang turut difasilitasi dalam pembelajaran seni rupa.

Capaian pembelajaran seni rupa dibagi dan disusun ke dalam beberapa fase (Gambar 4).

Gambar 5. Alur Capaian Pembelajaran Per Fase
Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbud 2020

Peserta didik di kelas 7 berada pada awal Fase D dan selama 3 tahun bersekolah di SMP akan berada pada fase tersebut. Pada fase sebelumnya mereka sudah mampu mengenali kemampuan-kemampuan artistik dan juga bekerja dengan spontan.

Sementara diharapkan pada akhir fase D (kelas 9), peserta didik secara mandiri dan luwes mengeksplorasi, memilih, menerapkan, menggabungkan dan bereksperimen dengan menggunakan keterampilan dan pengetahuan tentang unsur dan prinsip seni, bahan, medium, alat, teknik, teknologi, prosedur atau proses yang sesuai untuk keperluan karyanya. Peserta didik terbiasa mendokumentasikan proses penciptaan karyanya dan menggunakannya untuk menjelaskan proses penciptaan karyanya.

Peserta didik juga, secara individual maupun kelompok, mampu menyampaikan pesan atau merespon sebuah situasi, isu atau kejadian tertentu melalui karya seni rupa. Mereka juga mampu merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya secara logis dan argumentatif dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Di akhir kelas 7, peserta didik diharapkan mampu:

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menciptakan karya dengan tema yang ditentukan.
2. Mengomunikasikan konteks dan pilihan media, bahan, alat, proses atau teknologi karyanya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Jika merujuk kembali pada elemen pembelajaran seni rupa, kira-kira di kelas 7 peserta didik akan mencapai hal-hal berikut ini:

Mengalami (A)	Peserta didik mulai kenal dengan cara menyampaikan gagasan melalui karya dengan menerapkan pengetahuan unsur dan prinsip seni, bahan, proses, teknik atau teknologi yang telah dipelajari sebelumnya.
Menciptakan (C)	Peserta didik mulai kenal untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan seni rupa yang dimiliki untuk memilih atau menggabungkan ragam hias, bahan, teknik, media atau teknologi yang sesuai untuk merespon masalah atau stimulus yang berbeda. Misalnya menggunakan pewarna makanan ke dalam cat tembok untuk melukis mural atau memilih antara menggunakan pewarna alam atau sintetis saat membuat karya ikat celup.
Merefleksikan (R)	Peserta didik mulai kenal dengan cara merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Berpikir dan Bekerja Artistik (BBA)	Peserta didik mulai kenal dengan cara menghasilkan dan mengomunikasikan sebuah konsep melalui sebuah karya. Peserta didik mulai terbiasa bekerja mandiri untuk mengeksplorasi dan menemukan prosedur, material, alat, teknologi dan proses yang sesuai untuk keperluan karyanya. Peserta didik mulai dibiasakan untuk mendokumentasikan proses penciptaan karyanya.
Berdampak (D)	Peserta didik mulai kenal dengan cara menghasilkan karya yang merespon sebuah situasi, isu atau kejadian tertentu.

Untuk memenuhi capaian pembelajaran ini, pembelajaran seni rupa kelas 7 dirancang dengan gambaran umum sebagai berikut:

Bab	Menggambar	Mendesain	Membuat Tipografi dan Logo	Berkarya Seni untuk Perubahan
A	Eksplorasi proses pembuatan komposisi bentuk geometris sederhana. Mengamati dan merekam komposisi benda dengan teknik skala.	Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan karya seni rupa tradisi lokal. Mengamati dan merekam pola ragam hias yang ada di sekitar.	Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan desain huruf. Mengamati bagaimana sebuah tulisan/ logo menunjukkan karakteristik tertentu.	Mengamati dan merekam kondisi lingkungan sekitar sekolah. Eksplorasi proses pembuatan karya seni secara berkelompok.

Bab	Menggambar	Mendesain	Membuat Tipografi dan Logo	Berkarya Seni untuk Perubahan
C	Mempelajari bagaimana menggunakan aneka alat dengan luwes dan terampil untuk membuat komposisi yang menarik.	Memilih, menggunakan dan/ atau menerapkan aneka media,bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan membuat karya yang mengandung pola ragam hias dari tradisi lokal.	Mempelajari bagaimana menggunakan aneka alat dan bahan dengan luwes dan terampil untuk membuat tulisan dan logo.	Memilih, menggunakan dan/ atau menerapkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan membuat karya yang merespon permasalahan di sekolah.
R	Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik melalui upaya dokumentasi dan penyimpanan yang baik Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain melalui proses evaluasi dengan metode khusus.	Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik melalui upaya dokumentasi dan penyimpanan yang baik Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain melalui proses evaluasi dengan metode khusus.	Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik melalui upaya dokumentasi dan penyimpanan yang baik Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain melalui proses evaluasi dengan metode khusus.	Menghargai pengalaman dan pembelajaran artistik melalui upaya dokumentasi dan penyimpanan yang baik Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain melalui proses evaluasi dengan metode khusus.

Bab	Menggambar	Mendesain	Membuat Tipografi dan Logo	Berkarya Seni untuk Perubahan
BBA	Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan ide dengan menggunakan dan menghubungkan proses membuat komposisi gambar yang menarik. Menyambut tantangan, kesempatan dan bekerja secara mandiri.	Mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dari proses mendesain dengan pola ragam hias dari tradisi lokal. Menyambut tantangan, kesempatan dan bekerja secara mandiri.	Mengembangkan dan menciptakan ide dari proses membuat desain tipografi dan logo. Menyambut tantangan, kesempatan dan bekerja secara mandiri.	Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, dan mengkomunikasikan ide dari proses berkolaborasi. Menyambut tantangan, kesempatan dan bekerja secara berkelompok.
D	Menghasilkan karya yang berdampak pada diri sendiri.	Memilih, menganalisa, menghasilkan karya yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.	Memilih, menganalisa, menghasilkan karya yang berdampak pada diri sendiri.	Memilih, menganalisa, menghasilkan karya dalam kelompok untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

MERENCANAKAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Perencanaan merupakan langkah penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa yaitu:
1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
3. Kesesuaian dengan alur fase perkembangan usia siswa.
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
6. Tahapan perencanaan: jangka pendek (harian, mingguan, bulanan), jangka menengah (triwulan atau semester) dan jangka panjang (satu tahun ajaran).

Tahapan Perencanaan

A. Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)
Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Perencanaan ini sebaiknya meliputi antara lain :
1. Memperhitungkan waktu pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
2. Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
3. Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

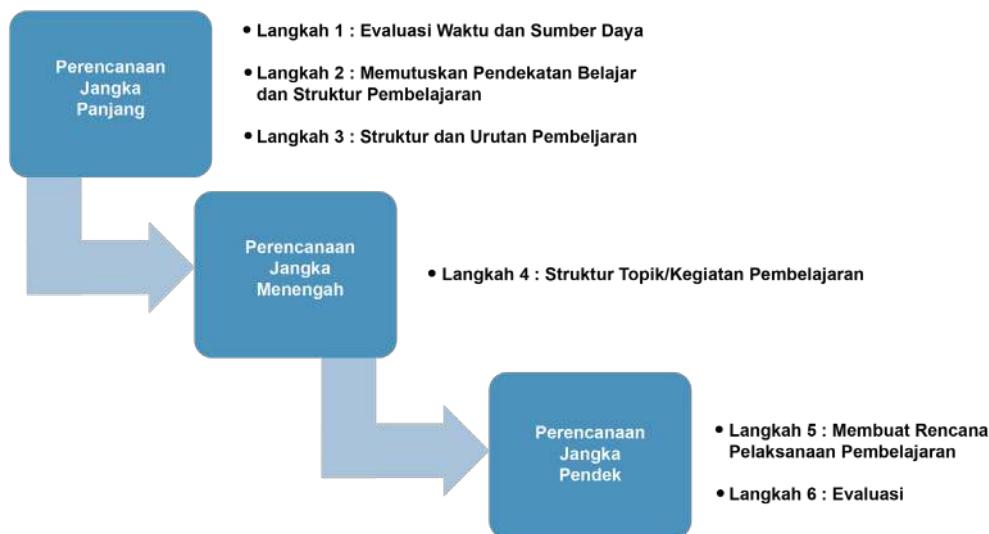
Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Kami sangat menyarankan Bapak/Ibu untuk bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas ke tingkat yang lebih rendah dan juga yang lebih tinggi di Gugus Sekolah yang sama. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung namun cair dan tidak mengikat agar Bapak/Ibu leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan baik Anda sendiri maupun peserta didik Anda. Tantangannya mungkin terletak pada merencanakan pembelajaran bersama-sama dan membuat hubungan antara seni rupa dengan mata pelajaran lain. Ini akan membantu Anda untuk mencegah tumpang tindih isi antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

B. Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)
Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih rinci. Perencanaan ini dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama Anda membuat perencanaan.

Dalam merencanakan untuk jangka menengah ini sebaiknya Anda memperhitungkan waktu terlebih dulu, kemudian sesuaikan rencana dengan kebutuhan siswa Anda sejalan dengan perkembangan pada semester yang sedang berlangsung.

Perencanaan Jangka Menengah sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal dengan mengajukan beberapa pertanyaan di bawah ini:
1. Pengetahuan atau keterampilan apa saja yang sebaiknya dimiliki peserta didik sebelum memasuki pelajaran ini?
2. Apa saja pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini?
3. Apakah ada pelajaran yang berulang atau harus diulang? Apakah fokus pelajaran itu?
4. Apa pendekatan yang akan kita gunakan dan kegiatan apa saja yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran ini?
5. Apa kata kunci pelajaran ini?
6. Apa sumber daya kunci pelajaran ini?

C. Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)
Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang Bapak/Ibu pilih. RPP ini sebaiknya:
1. Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran (guru tetap, guru piket, dan wali kelas), sehingga dapat membantu dan mendukung keberhasilan proses atau kegiatan pembelajaran terlepas dari latar belakang pendidikan dan keahliannya.
2. Dapat berkesinambungan atau berkelanjutan meskipun guru bidang studinya tidak hadir.
3. Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik, termasuk kecerdasan majemuk, disabilitas atau respon emosional yang mungkin terjadi.
4. Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
5. Membangun respon peserta didik terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan mereka.
6. Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
7. Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

Isi RPP mencakup:

1. Persiapan
2. Tujuan Pembelajaran
3. Kosa Kata
4. Eksplorasi
5. Aktivitas
6. Bereskan dan Bersihkan
7. Evaluasi
8. Pengayaan

Gambar 6. Alur Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Sumber: Kemendukbud/Rizky Raindrati (2020)

STRATEGI PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, di mana peserta didik terlibat penuh dan mengalami pembelajaran alih-alih hanya duduk pasif mendengarkan dan mengikuti atau meniru semata. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mereka ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat mereka dan menjawab tantangan atau kesempatan yang ada.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas, bahkan berkolaborasi dengan pelajaran lain atau masyarakat sekitar. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan pembelajaran dapat digabungkan dengan pelajaran lain dan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Yang terpenting adalah peserta didik

terlibat secara penuh dalam pembelajaran dan bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran peserta didik itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Kegiatan pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya), menggunakan aneka variasi bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau kegiatan kelas. Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri. Peran Bapak/Ibu sebagai guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya anda juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan esensial dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri.

STRATEGI PENGAJARAN

Mungkin Bapak/Ibu tidak memiliki latar belakang seni rupa, namun bukan berarti anda tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Anda hanya perlu membiarkan kreativitas Anda mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru, dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Ini merupakan sikap yang perlu Anda tanamkan pada peserta didik melalui pembelajaran Seni Rupa. Peserta didik merupakan cerminan diri Bapak/Ibu, sehingga penting bagi Anda untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin Anda ajarkan pada mereka.

Bapak/Ibu sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Anda dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung *(hands on)* berdasarkan kondisi sekolah atau peserta didik dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar Anda. Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi peserta didik. Bagi Bapak/Ibu yang tinggal di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan rekan-rekan guru yang tinggal di daerah pantai. Anda diberi keleluasaan untuk menyesuaikan konteks Anda sendiri. **Fokus Bapak/Ibu haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran peserta didik, bukan bagaimana Anda menyajikannya atau sekadar memenuhi target materi.** Berikan pilihan dan keleluasaan bagi peserta didik untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mereka.

Berikut beberapa strategi pengajaran yang dapat anda gunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang positif antara lain:

1. Sepakati tujuan, aturan yang jelas dan harapan Anda dengan peserta didik.
2. Bangun rutinitas dalam 6 minggu pertama sekolah. Penting sekali bagi Anda untuk konsisten terhadap aturan yang anda sepakati bersama peserta didik. Segala kegiatan pembelajaran mengacu pada tujuan yang telah disepakati bersama.
3. Rutinitas meliputi kegiatan bersih-bersih setelah selesai kegiatan. Peserta didik diajak untuk bertanggung jawab atas kelengkapan, kebersihan dan perawatan barang-barangnya sendiri.
4. Melibatkan seluruh peserta didik dalam semua kegiatan, diskusi dan pengambilan keputusan. Hormati peserta didik dengan tulus, apapun latar belakang keluarga, suku, ras, agama, ekonomi maupun keadaan kesehatan fisik dan mentalnya.
5. Memastikan seluruh peserta didik berperan aktif dan bertanggungjawab atas proses pembelajaran mereka. Penting bagi Anda maupun mereka untuk menyadari proses pembelajaran ini bukan untuk kepentingan nama sekolah atau kesuksesan Bapak/Ibu sebagai guru, namun masing-masing mereka sendiri.
6. Gunakan kriteria sukses yang jelas dan terukur (lihat di bagian “Evaluasi” pada buku ini).
7. Berikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat dalam proses pengambilan keputusan, sehingga timbul rasa memiliki dan tanggung jawab atas keputusan tersebut.
8. Menunjukkan apresiasi atas setiap kontribusi dan gagasan peserta didik, sekecil apapun itu.
9. Memamerkan karya para peserta didik secara berkala.
10. Berkolaborasi dengan kelas lain atau dengan mata pelajaran lain secara berkala, hingga peserta didik menyadari bahwa setiap mata pelajaran sebenarnya saling terhubung dan mendukung satu sama lain. Seni Rupa berperan membangkitkan kreativitas mereka dan kemampuan mereka melihat keindahan atau kemungkinan baik dalam seni maupun mata pelajaran lain.
11. Menanyakan pada peserta didik bagaimana perasaan mereka, kesulitan atau pengalaman apa yang mereka dapatkan dari kegiatan pembelajaran yang baru dilaksanakan.
12. Membiasakan peserta didik untuk menyampaikan alasan atau latar belakang gagasan mereka.
13. Menggunakan aneka metode yang sesuai kebutuhan untuk bertanya (lihat “Daftar Pertanyaan Penting untuk Bahan Diskusi”).
14. Meminta umpan balik atas pengajaran Anda, disesuaikan dengan tingkatan peserta didik. Pada kelas 7, peserta didik dapat menggunakan skala angka atau komentar sederhana.
15. Saling memberikan umpan balik dengan cara yang positif dan patut, menggunakan bahasa atau kosa kata seni rupa yang baku, fokus pada karya,

dan tidak menyinggung pribadi siapapun.
16. Menganjurkan peserta didik untuk mencatat apapun yang menurut mereka penting.
17. Membuat Pembelajaran yang berdiferensiasi *(Differentiated Instructions)* (Lihat bagian "Pembelajaran Berdiferensiasi").

PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi akan membantu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Ini berarti Bapak/Ibu berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Anda dapat membuat diferensiasi instruksi berdasarkan hal berikut:
1. Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk sebuah kegiatan. Anda dapat memberikan dukungan ekstra untuk para peserta didik yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu, mengawasi mereka yang memiliki kemampuan rata-rata dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
2. Dalam setiap kelompok, terdapat peserta didik dari tingkat kemampuan yang berbeda. Dengan demikian, mereka yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Di sisi lain, mereka yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
3. Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir: peserta didik menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Mereka diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

ANJURAN SIKAP

Bapak/Ibu sangat dianjurkan mengajak peserta didik untuk:

1. Mengalami bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Peserta didik juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektivitas fungsinya.
2. Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
3. Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk menggambarkan cerita, puisi atau musik tertentu.
4. Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya.
5. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Sebagai guru, Anda sangat dianjurkan untuk:

1. Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
2. Turut berperan mendampingi peserta didik mengalami alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan peserta didik menyaksikan bagaimana Anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
3. Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja Bapak/Ibu tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah peserta didik terbiasa berpikir artistik: kreatif, mampu berempati, mampu membuat pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan suka bermain *(playful).*
4. Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari Bapak/Ibu sebagai guru untuk dapat menerima ketidakjelasan *(ambiguity)*, 'kegagalan', dan perbedaan.
5. Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik *(feedback)* sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap, bukan penyerangan terhadap individu tertentu.
6. Mengamati dan merespon kebutuhan peserta didik dan lingkungan Anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat peserta didik secara emosional.
7. Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan peserta didik mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

SARAN KEGIATAN

Di luar apa yang sudah disiapkan dalam buku pegangan ini, Bapak/Ibu memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di kelas Anda. Meskipun materi dalam buku ini dirancang secara sekuensial, namun ini bersifat cair. Anda dapat memodifikasi sesuai dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di tempat Anda.

Misalnya, dalam kegiatan yang menggunakan kisi-kisi *(grid)* untuk membuat gambar sesuai skala, peserta didik bisa membuat atau menggunakan *grid* yang tersedia di fitur kamera pada ponsel. Jika Anda bekerja di sekolah yang terdapat di daerah 3T, Anda bisa mengajak peserta didik membuat kisi-kisi dari tali dan ranting. Dalam membuat pola ragam hias, jika tidak terdapat motif tradisi lokal di sekitar Anda, peserta didik bisa mengamati motif yang terbentuk dari anyaman bambu, rotan, maupun pakaian miliknya atau orang tuanya. Materi tentang membuat tipografi mungkin terkesan sangat teknis, namun Bapak/Ibu cukup memberikan pengalaman pada peserta didik untuk bisa memaknai nama mereka, nama yang diberikan orang tua ataupun nama panggilan yang mereka pilih, dengan menuliskannya sesuai dengan kepribadian mereka.

1. Pemanasan

Bapak/Ibu dapat mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan sebelum memasuki topik tertentu, contohnya:

a. Menggambar menggunakan tangan yang “salah” peserta didik menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.

b. Tebak gambar secara cepat : peserta didik diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya.

c. Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

2. Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana peserta didik untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-idenya. Di sini mereka juga dapat bereksperimen dengan teknik dan idenya. Terutama agar siswa dapat belajar dari pengalaman, meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

3. Dokumentasi dan Perawatan Karya
Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan dan merawat karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan pembelajaran. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

4. Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan
Peserta didik sebaiknya diberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Ini termasuk penerapan hasil pembelajarannya dalam mata pelajaran lain dan mendapatkan pengalaman di luar kurikulum resmi yang berlaku (misalnya dalam pertunjukan drama sekolah atau kegiatan olahraga) dan dalam proyek-proyek lintas kurikuler lainnya.

Diharapkan dengan pengalaman untuk bekerja sama dengan mata pelajaran lain, peserta didik dapat membangun keterampilan riset, menganalisa, evaluasi, refleksi, komunikasi dan kolaborasi. Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya:

a. STEM *(Science Technology Engineering Mathematics)*: mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang.
b. Bahasa Indonesia/Inggris/Daerah: membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
c. Teater dan Matematika: Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

TIPS MEMBANGUN KOMUNIKASI EFEKTIF

Kesadaran Berbahasa
Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan kesempatan yang diberikan oleh Bahasa itu terhadap pembelajaran. Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh/gestur. Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman peserta didik.

Kesadaran di sini juga berarti memahami kemungkinan-kemungkinan kesulitan yang timbul karena peserta didik baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau sulit memahami kosa kata tertentu karena belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkret. Untuk itu, Bapak/Ibu dapat menyemangati peserta didik dengan cara mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Caranya tidak melulu melalui kamus, namun Anda dapat menunjukkan

gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna jingga. Apa lagi benda berwarna jingga yang kamu ketahui?" Anda juga dapat meminta mereka membuat peta pemikiran *(mind maps)* atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan peserta didik. Misalnya, menggunakan contoh konkret dan peragaan untuk peserta didik di kelas 7 atau awal Fase D.

Membiasakan Bicara

Banyak peserta didik, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan khalayak ramai. Untuk itu, Bapak/Ibu dapat membiasakan peserta didik untuk berdiskusi mengenai proses berkarya dan karya seni dengan teman sebangku terlebih dahulu. Metode pasangan bicara (2 orang) ini dapat membantu peserta didik membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" *(Think, Pair, Share)* dimana peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya (biasanya teman sebangku), lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat antar pasangan atau kelompok selalu dijadikan ajang untuk bertukar informasi. Sadari oleh Bapak/Ibu dan tanamkan pengertian pada peserta didik bahwa umpan balik *(feedback)* hanyalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat. Misalnya, para pasangan bicara saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik dari karya yang dibuat pasangan bicaranya, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan inti yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya:

1. Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
2. Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan : apa bahannya?
3. Berapa lama waktu pengerjaannya?)
4. Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang peserta didik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan

pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah. Ketika seorang peserta didik mengajukan pertanyaan, ajak yang lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut ketimbang Anda yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk peserta didik menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam.

Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain *(open ended questions)* dan hindari pertanyaan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak. Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan : *What* (apa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Who* (siapa) dan *Why* (Mengapa). Hindari juga mengajukan pertanyaan yang mengarahkan Siswa pada suatu jawaban tertentu saja. Biasanya pertanyaan yang mengarahkan ini hanya menghasilkan jawaban Ya atau Tidak.

Untuk mengantisipasi peserta didik yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, Bapak/Ibu dapat menyediakan beberapa alternatif antara lain:

1. Peserta menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
2. Peserta didik juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
3. Contohkan pada peserta didik bagaimana cara bertanya yang bermakna. Kami menyediakan daftar pertanyaan penting yang dapat anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran, bahkan juga dalam perencanaan anda.
4. Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat penilaian pribadi atas karya mereka sendiri ataupun karya orang lain dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaan anda dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaanya. Anda dapat menghubungkan kegiatan kritik seni ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak Siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

DAFTAR PERTANYAAN PENTING UNTUK BAHAN DISKUSI

- Apakah judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu?/ Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Apakah bagian yang paling mudah kamu lakukan?
- Apakah bagian yang tersulit bagimu?
- Bagaimana kamu mengatasi kesulitanmu saat mengerjakan karya ini?
- Siapakah yang membantumu mengerjakan karya ini?
- Bagaimana perasaanmu setelah mengerjakan karya ini?
- Bagaimana perasaanmu setelah kamu berhasil mengatasi kesulitan sewaktu mengerjakan?
- Apa yang kamu lakukan ketika menghadapi kesulitan itu? Jika kamu meminta bantuan, siapa yang kamu mintai bantuan dan kenapa?
- Siapa seniman yang kamu sukai?
- Apa yang membuatmu menyukainya?
- Apa ciri-ciri karya yang bagus atau baik menurutmu?
- Apakah ada cara atau bahan lain untuk mengerjakan ini?
- Apa perasaanmu ketika melihat karya ini?

- Apakah karyamu mencerminkan perasaan atau pikiranmu?
- Kapan waktu terbaik untuk menggambar karya ini?
- Mengapa karya ini dianggap penting atau bersejarah?
- Bagaimana karya ini memengaruhi lingkungannya?
- Mengapa kita perlu belajar seni?/ Menurutmu apa manfaat dari mempelajari hal ini bagi hidupmu?
- Apa yang terjadi jika seseorang tidak dapat melihat keindahan di sekitarnya?
- Apa/siapa saja yang memengaruhi kamu dalam berkarya?
- Siapa saja seniman terkenal yang kamu ketahui? Apa saja karya mereka?
- Warna/garis/bentuk apa yang paling tepat mewakili dirimu dan orang di sekitarmu?
- Perasaan apa yang timbul ketika melihat warna ini?
- Apa bayangan yang timbul ketika kamu mendengar musik ini?
- Apa bayangan yang timbul ketika kamu mendengar kata ini?

PEMANTAUAN DAN EVALUASI

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan peserta didik untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

1. Kriteria Sukses Pembelajaran.
2. Teknik untuk memantau kemajuan peserta didik agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif.
3. Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan peserta didik.

Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa yang peserta didik perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu Bapak/Ibu dan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus peserta didik diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Anda dapat menyatakan harapan pada peserta didik atau Anda dapat melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi mereka pemahaman yang lebih jelas mengenai pembelajaran yang diharapkan dan memberikan rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Selain itu, ini juga membuat peserta didik berpartisipasi aktif dan dapat memberikan dasar bagi mereka untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut Bapak/Ibu memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

Penilaian

Penilaian otentik berarti mengevaluasi pengetahuan atau keterampilan peserta didik dalam konteks yang mendekati dunia nyata atau kehidupan nyata sedekat mungkin. Melalui tugas-tugas yang diberikan, para peserta didik akan menunjukkan penguasaannya terhadap tujuan dan kedalaman pemahamannya, serta pada saat yang bersamaan diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman dan perbaikan diri. Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan:

1. Jurnal belajar: Jurnal merupakan catatan atau gambar pemikiran yang dibuat peserta didik untuk menunjukkan segala sesuatu yang telah dipelajari atau diperoleh dalam proses pembelajaran. Jurnal dapat digunakan untuk mencatat atau merangkum topik-topik pokok yang telah dipelajari, perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran tertentu, kesulitan-kesulitan tertentu, kesulitan-kesulitan atau keberhasilan- keberhasilannya dalam menyelesaikan masalah atau topik pelajaran, dan catatan atau komentar siswa tentang harapan-harapannya dalam proses pembelajaran.

2. Portofolio: Kumpulan pekerjaan atau tugas peserta didik dalam periode waktu tertentu yang dapat memberikan informasi penilaian. Fokus tugas-tugas kegiatan pembelajaran dalam portofolio adalah pemecahan masalah, berpikir dan pemahaman, menulis, komunikasi, dan pandangan peserta didik sendiri terhadap dirinya sebagai pembelajar.
3. Proyek: Peserta didik melakukan penelusuran, eksplorasi atau eksperimen yang mendalam terhadap suatu topik yang berbobot, nyata, dan relevan.
4. Demonstrasi: Peserta didik menunjukan kompetensi atau penguasaannya mengenai suatu topik di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.
5. Membuat Laporan: Peserta didik membuat laporan, esai atau bagan yang menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik.
6. Rubrik: Guru menilai dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas. Buku ini juga menyediakan rubrik untuk setiap bab materinya untuk bisa Anda gunakan tanpa atau dengan modifikasi.
7. Penilaian diri: Peserta didik menilai sendiri proses membuat dan karya seni yang dibuatnya menggunakan lembar penilaian yang menjadi masukan bagi guru menentukan nilai akhir terkait pemahaman dan penghayatan.

Logo Sekolah	Tanggal : Nama/kel : Kelas : 7 Mapel : Seni Rupa Topik : “Komposisi Alam Benda”

Tujuan Pembelajaran :

Siswa mampu untuk :

1. Menggambarkan komposisi benda sesuai dengan proporsinya menggunakan alat bantu gambar (grid).
2. Menggunakan pensil untuk menciptakan arsir yang menunjukkan volume.

Refleksi peserta didik :

1. Gagasan Berkarya/Referensi :

2. Langkah Pengerjaan :

3. Kesulitan yang dihadapi :

4. Penilaian Pribadi :

Umpan Balik dari Guru :

Penilaian Guru :

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(ttd & nama jelas peserta didik) (ttd & nama jelas guru)

Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar peserta didik mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna dan membangun, peserta didik dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat peserta didik tengah bekerja atau segera setelahnya. Peserta didik membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya. Saat memberikan umpan balik, pastikan Anda memiliki tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah anda sampaikan pada para peserta didik. Pastikan peserta didik mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut:

1. Apakah tujuan belajar saya? Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
2. Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik:

1. **Umpan Balik Lisan**
   Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Ini dapat dilakukan secara individu, pada kelompok atau seluruh kelas. Guru dan peserta didik dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.
2. **Umpan Balik Non Lisan**
   Yang sering tidak disadari, ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan Anda tersenyum atau mengangguk pada murid Anda. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif
3. **Umpan Balik Tertulis**
   Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Pastikan bahwa tulisan Anda jelas, sehingga peserta didik dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Anda dapat memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk merespon umpan balik Anda secara tertulis juga.

SUASANA PEMBELAJARAN

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memenuhi potensi mereka. Penting untuk disadari bahwa setiap peserta didik datang dari ber-bagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan peserta didik lain maupun Bapak/Ibu. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan peserta didik yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama Misalnya, meskipun sekolah Bapak/Ibu terletak di daerah tertentu, namun Anda juga menghargai peserta didik yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, Anda diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempat Anda berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

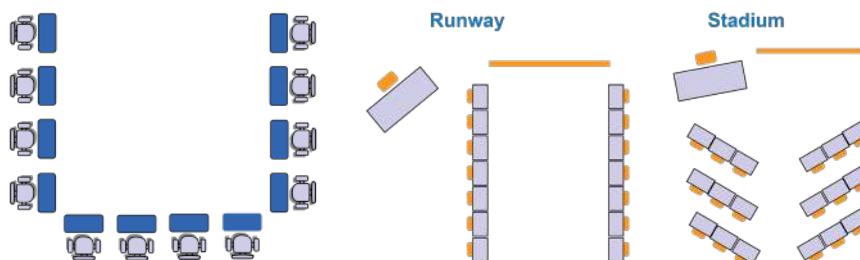
Peserta didik mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di kelas Bapak/Ibu, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, Anda diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran Anda sesuai kebutuhan. Anda dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas Anda. Dalam buku panduan ini, kami akan memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran Bapak/Ibu sebagai guru adalah untuk menyingkap kompetensi dan latar belakang para peserta didik Anda sehingga setiap mereka dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi Anda untuk menyadari dan menanamkan bahwa Anda dan peserta didik tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya. Jika kesadaran ini berhasil Anda bangun, Anda akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif di mana seluruh peserta didik merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil risiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Peserta didik juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Peserta didik menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, peserta didik akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses **seumur**

hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias *(enthusiastic life long learner).*

Sumber Daya ***(Resources)***

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau kertas. Namun anda dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Anda dapat meminta peserta didik untuk mengumpulkan benda di sekitar mereka yang menurut mereka dapat diolah menjadi karya.

Dalam buku panduan ini, Bapak/Ibu juga diberikan beberapa sumber teks, gambar, atau tautan (lihat Bab "Sumber Bahan Ajar Lainnya") yang dapat Anda gunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya Anda memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya Anda memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan penelusuran, mencari stimuli dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata-mata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi peserta didik Anda.

Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Bapak/Ibu sangat dianjurkan untuk memperhatikan hal-hal berikut:

1. Tata letak kelas yang memungkinkan Anda untuk memantau seluruh peserta didik. Tata letak kelas anda tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja:

2. Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya peserta didik menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
3. Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa *(non toxic)*.
4. Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa anda terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, cutter, lem super, lem tembak dll).
5. Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
6. Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap peserta didik bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
7. Saat bekerja dengan teknologi digital, Anda juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik *(e-safety)*, misalnya pastikan agar siswa anda tidak membagikan password pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap risiko-risiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

Keterlibatan Orang Tua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang peserta didik terutama dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan terdekatnya. Penting bagi Bapak/Ibu untuk melibatkan mereka secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Berikut beberapa ide untuk melibatkan orang tua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

1. Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah Anda sepakati bersama para peserta didik.
2. Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap peserta didik tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri, dll).
3. Bagaimana orang tua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran anaknya.
4. Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran anaknya.
5. Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya peserta didik dan mengundang orang tua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya
6. Siswa boleh membawa pulang karya yang paling mereka sukai.
7. Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan peserta didik menciptakan karya untuk lingkungannya.

SUMBER BAHAN AJAR LAINNYA

Dalam menyiapkan kegiatan pembelajaran, Bapak/Ibu tidak harus terpaku pada materi yang sudah dirancang dalam buku ini. Anda dipersilahkan untuk menggunakan sumber bahan ajar lainnya yang menurut Anda lebih sesuai dan lebih nyaman untuk Anda sampaikan. Meskipun demikian, Anda masih harus merujuk pada Capaian Pembelajaran (lihat Bab "Capaian Pembelajaran Seni Rupa").

Berikut sumber-sumber bahan ajar lainnya yang bisa Anda akses:

1. **Buku:**

a. *"The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools"* oleh Helen Hume diterbitkan oleh *Jossey Bas*s tahun 2014
b. *"Studio Thinking from the Start: The K–8 Art Educator's Handbook"* oleh Jillian Hogan diterbitkan oleh *Teacher's College Press* tahun 2018
c. *"Responsive Classroom for Music, Art, PE, and Other Special Areas"* oleh Responsive Classroom diterbitkan oleh *Center for Responsive Schools* tahun 2016
d. "Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Zaman Prasejarah Hingga Kini" oleh Panitia Pameran KIAS (Editor) diterbitkan oleh Pameran KIAS pada tahun 1990

2. **Museum / Balai Budaya / Galeri:**

Kunjungan ke museum, balai budaya, atau galeri dapat menjadi sebuah pilihan yang menambah wawasan peserta didik tentang dunia seni rupa. Menjadikan karya-karya seni di tempat-tempat ini sebuah sumber bahan ajar memerlukan persiapan yang matang. Beberapa pertanyaan yang bisa membantu peserta didik menelusuri lebih jauh karya-karya seni yang ada di sana:

a. Karya apa saja yang bisa ditemui di sana?
b. Siapa nama seniman yang karyanya ada di sana?
c. Karya mana yang paling kamu sukai? Kenapa?
d. Karya mana yang menurutmu paling aneh? Kenapa?
e. Bisakah kamu ceritakan ulang karya-karya tersebut? Apa yang bisa kamu lihat pada karya-karya tersebut?
f. Apakah karya-karya tersebut mengingatkan kamu pada sesuatu?

3. **Internet:**

Sumber bahan ajar yang tersedia di internet tidak semuanya bisa bermanfaat, beberapa malah karena tidak jelas sumbernya menjadi tidak dapat digunakan sebagai bahan ajar yang bertanggung jawab. Beberapa juga harus diteliti terlebih dahulu agar memastikan tidak ada unsur pornografi ataupun SARA. Namun demikian, beberapa sumber yang bisa digunakan untuk mencari referensi seniman dan karyanya atau menambah wawasan bagi Anda ataupun peserta didik tentang sejarah seni antara lain:

a. Khan Academy: https://www.khanacademy.org/humanities/art-history
b. The Art Story: https://www.theartstory.org
c. Indonesian Visual Art Archive: http://ivaa-online.org
d. Indo Art Now: https://indoartnow.com

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMP Kelas VII
Penulis : Ardhana Riswarie dan Vincent Albert Samoel
ISBN : 978-602-244-402-2

Unit 1

Menggambar

Capaian Pembelajaran

1. Menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung.
2. Menggunakan pewarna untuk menciptakan komposisi warna yang menarik (berdampak bagi dirinya).
3. Menggambarkan komposisi benda sesuai dengan proporsinya menggunakan alat bantu gambar *(grid)*.
4. Menggunakan pensil untuk menciptakan arsir yang menunjukkan volume.

Alur Pembelajaran

Deskripsi

Unit ini berisi kegiatan pembelajaran seni rupa seperti yang umum diketahui, yaitu teknik menggambar. Melanjutkan dari pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, pada sub unit A peserta didik diajak untuk membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap keseimbangan dan kesatuan dalam gambar. Pada sub unit B peserta didik menggunakan kepekaan tersebut untuk menggambar komposisi benda sehari-hari. Kegiatan ini juga memiliki hubungan dengan pelajaran matematika yaitu skala, karena peserta didik akan diminta memindahkan komposisi tersebut menggunakan alat bantu *(grid)*. Selain kemampuan artistik, pembelajaran menggambar ini membantu peserta didik yang sedang memasuki masa remaja untuk memahami bahwa dirinya hidup dalam sebuah konteks ruang dan waktu. Dalam konteks tersebut kemampuan mengukur dengan skala dan juga menilai harmoni menjadi kunci untuk mudah beradaptasi.

Keterhubungan Dengan Materi Sebelumnya

Pada Fase B, siswa telah menguasai pembuatan benda tiga dimensi (relief/gerabah/patung). Diasumsikan mereka sudah memiliki pengalaman sensori terkait medium yang beragam (keras/lembek, halus/kasar), dan mempelajari bahwa setiap benda tiga dimensi memiliki massa dan volume.

Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir materi, siswa mampu meningkatkan **kemandirian** melalui keberanian dengan mencoba dan menumbuhkan rasa percaya diri akan keputusannya sendiri; meningkatkan kemampuan **kreatif** melalui pengembangan gagasan dan pembuatan kombinasi yang baru, serta dapat menerima perbedaan dalam berbagai segi kehidupan.

Konsep Menggambar

Menggambar adalah salah satu aktivitas utama dalam menciptakan karya seni. Mayoritas seniman memulai berkarya dengan menggambar sketsa hasil akhir yang ingin mereka capai. Beberapa seniman bahkan menggunakan media gambar, yaitu kertas dan alat gambar (pensil, tinta, spidol, krayon, arang, cat air), untuk membuat karya mereka.

Menggambar sketsa memudahkan kita untuk merekam hal-hal yang kita amati di sekitar kita. Semakin sering kita amati sekeliling kita, semakin kita akan sadar bahwa semua benda yang terlihat bisa dikembalikan ke bentuk dasar geometris, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Setelah kita bisa menangkap bentuk dasar tersebut, kita bisa membuat komposisi yang menarik dan menggambar dengan akurat. Lalu, dengan mengamati bagaimana cahaya jatuh pada obyek yang kita amati, kita bisa membuat ilusi volume pada gambar kita dengan arsir tebal dan tipis.

HUBUNGAN DENGAN SEJARAH SENI RUPA

Gambar 1.1 Sketsa S. Sudjojono "Kamar Gua" (1943)
Sumber: Indonesian Visual Art Archive / http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/s-sudjojono

Sejak masa prasejarah, nenek moyang kita (manusia purba) menggunakan teknik gambar untuk memvisualisasikan binatang-binatang dan lingkungan sekitar yang mereka amati. Mereka melukis di dinding-dinding dalam gua yang gelap, menggunakan imajinasi dan memori mereka untuk menciptakan bentuk. Cara yang sama bisa kita temukan dikemudian hari, bentuk-bentuk alam yang diamati seperti flora dan fauna sering muncul pada ragam hias khas masing-masing daerah. Beberapa motif ragam hias bahkan hanya menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris saja untuk menyampaikan pesan simbolis tertentu.

Beberapa seniman ternama Indonesia juga melakukan hal yang sama Mereka mengawali berkarya dengan mengamati sekitar dan membuat sketsa. Misalnya saja S. Sudjojono, seorang pelukis ternama yang menjadi pendiri kelompok seniman Indonesia pertama yaitu Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) pada tahun 1938. Sering kali ia menggambar sketsa dan mencatat hasil pengamatannya. Beberapa sketsa kemudian ia olah menjadi karya lukis, beberapa menjadi rekaman visual yang penting baginya.

Gambar 1.2 Lukisan "Di Depan Kelambu Terbuka" (1939)
Sumber: Indonesian Visual Art Archive / http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/s-sudjojono

Perhatikan gambar sketsanya. Ia menggunakan tinta untuk membuat garis yang membentuk rangkaian bunga mawar dalam vas seolah tampak nyata. Pada karyanya yang paling terkenal berjudul "Di Depan Kelambu Terbuka" (dilukis pada tahun 1939), Sudjojono menggunakan bentuk bunga untuk membuat motif pada kebaya. Sebaliknya, ia menggambarkan komposisi bunga mawar dalam dua vas yang berbeda pada lukisannya yang berjudul "Mawar-Mawar untuk Rose" (1985).

Gambar 1.3 Lukisan "Mawar-Mawar untuk Rose" (1985)
Sumber: Indonesian Visual Art Archive / http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11754

Kosa Kata Khusus Seni

1. Rupa dasar: Komposisi bentuk-bentuk dasar untuk mencapai keseimbangan dan kesatuan.
2. Alam benda: Penggambaran benda-benda yang sudah dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menonjolkan kontras ukuran dan bentuk yang menyatu dengan baik.
3. Realis: gaya menggambar yang berdasarkan kepada akurasi bentuk.
4. Prinsip keseimbangan: penggunaan objek positif (digambar) dan ruang negatif (tidak digambar) yang menimbulkan perasaan kesan dilihat.
5. Prinsip kesatuan: meletakkan benda-benda dengan jarak yang pas dan menggambarkannya dengan proporsi yang terasa nyaman dengan ukuran kertas.

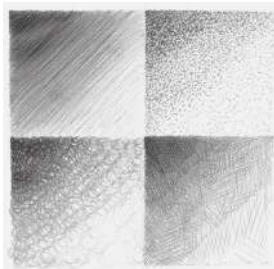
(Lembar ini dapat diperbanyak, jika dibutuhkan)

A. Rupa Dasar

Rupa dasar adalah bentuk bentuk dasar (titik, garis, bentuk, warna, tekstur, gelap terang) dan pengaturan (komposisi, keseimbangan, proporsi, kesatuan, dan irama). Pada sub unit I.1 peserta didik diajak untuk membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana (lingkaran, segitiga, persegi). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap keseimbangan dan kesatuan dalam gambar.

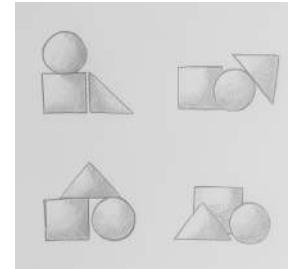
Media: Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air)

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung
2. Menggunakan pewarna untuk menciptakan komposisi warna yang menarik (berdampak bagi dirinya)

Waktu total: 180 menit (4 x 45 menit)

Gambar 1.4 Lukisan Mochtar Apin “Rumah-Rumah” (1959)
Sumber: Artnet Worldwide Corporation / http://www.artnet.com/artists/mochtar-apin/rumah-rumah-va0bilDkNs_Z2z2VYMFNxg2

Persiapan guru:

Guru membawa hasil karya tradisional khas tempat masing-masing (kain tenun, batik, anyaman bambu, dll) ke dalam kelas. Mintalah peserta didik untuk mengamati dan menyebutkan bentuk dasar geometris apa yang bisa mereka temukan di sana. Guru juga menyiapkan beberapa karya seniman optical art atau abstrak geometris (contoh: Frank Stella, Bridget Riley, Mochtar Apin-1950an, Ahmad Sadali-1950an) untuk menunjukkan bahwa penggunaan komposisi bentuk geometris bisa menjadi karya seni yang menarik.

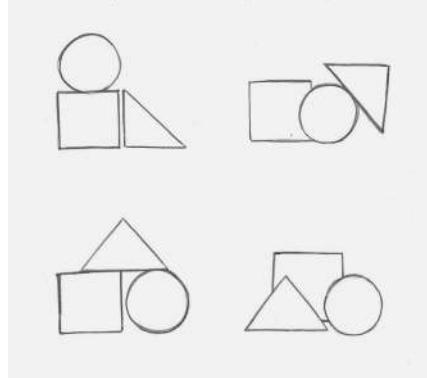
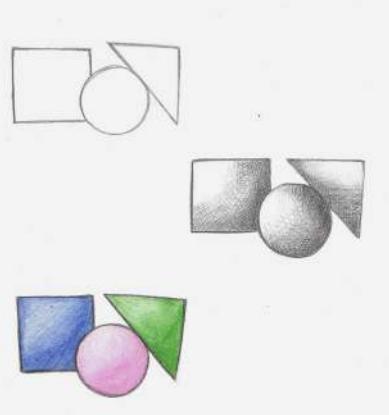
Prosedur:

1. Membuat pola geometris monokromatik (90 menit)

a. Peserta didik membuat empat komposisi pola geometris yang berbeda dari bentuk geometris sederhana (lingkaran, persegi, segitiga)

b. Dengan teman sebangkunya, peserta didik membahas dan memilih satu komposisi yang paling menarik

c. Peserta didik memindahkan sketsa tersebut ke bidang gambar yang lebih besar dari menggunakan pensil dengan teknik arsir (lihat glosarium) yang berbeda untuk menciptakan kesatuan dan keseimbangan.

Gambar 1.5 Contoh gambar empat komposisi pola geometris.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.6 Contoh gambar teknik arsir.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.7 Siswa Membahas Dengan Teman Sebangku
Sumber: Kemendikbud/Wahidta PN (2020)

Gambar 1.8 Contoh gambar 4 komposisi yang telah diarsir
Sumber: Kemendikbud (2020)

2. Membuat pola geometris berwarna (90 menit)

a. Peserta didik membuat kembali komposisi pola geometris yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.

b. Dengan menggunakan pewarna yang tersedia (pensil warna, krayon, cat poster/cat air), warnai bidang gambar sehingga mendapatkan hasil akhir yang menarik.

Gambar 1.9 Contoh gambar komposisi pola geometris yang telah diarsir dan diberi warna.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa jika diminta, transparansi penilaian akan membantu siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan untuk membuat alternatif sketsa komposisi yang beragam.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan sketsa terbaik.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggunakan teknik arsir yang berbeda dengan percaya diri.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat merancang komposisi pola geometris monokromatik :

a. Apa menurutmu perbedaan utama dari 4 komposisi yang kamu buat?
b. Komposisi manakah yang menurutmu paling menarik? Mengapa?
c. Teknik arsir manakah yang menurutmu paling mudah? Mengapa kamu memilih teknik arsir yang kamu pilih?

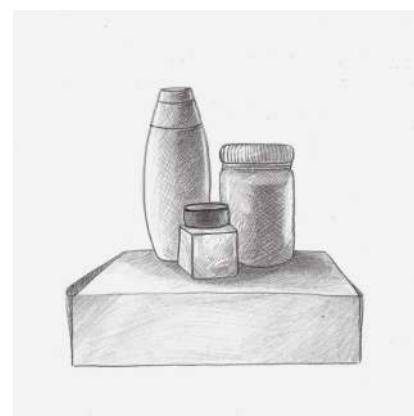
2. Saat memindahkan sketsa ke medium gambar :

a. Mengapa kamu menggunakan pilihan warna tersebut?
b. Manakah bagian dari hasil akhir yang menurutmu paling menarik?

B. Komposisi Alam Benda

Alam benda adalah kegiatan menggambar objek alam dan benda yang terdapat di sekitar seperti keadaan sebenarnya. Pada sub unit ini peserta didik menggunakan kepekaan tersebut untuk menggambar komposisi benda sehari-hari. Kegiatan ini juga berhubungan dengan pelajaran matematika yaitu skala, karena peserta didik memindahkan komposisi tersebut menggunakan alat bantu *(grid).*

Media: Kertas dan pensil

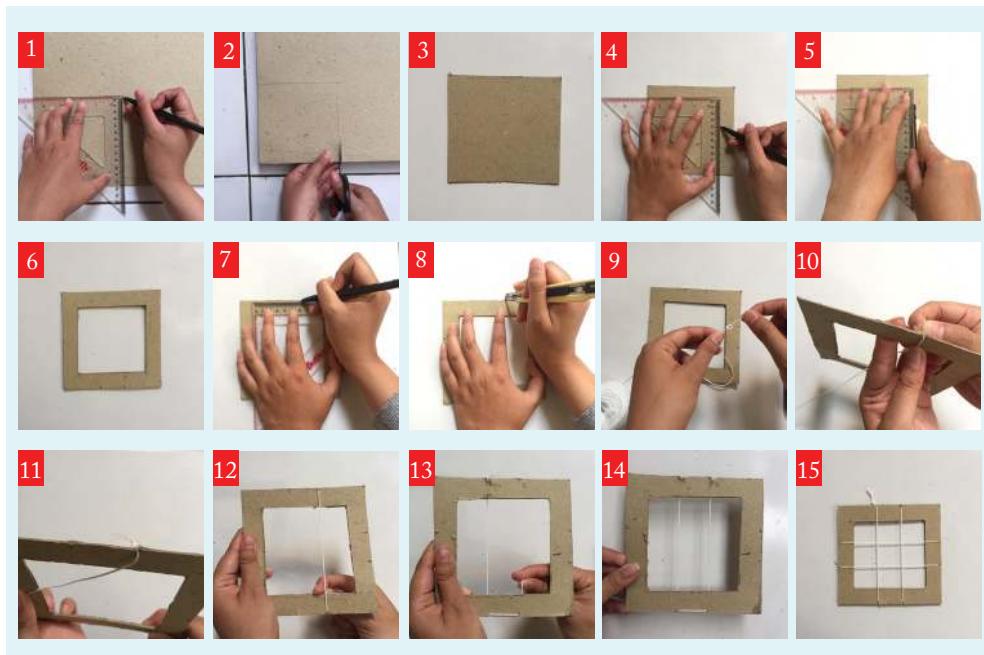
Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Menggambarkan komposisi benda sesuai dengan proporsinya menggunakan alat bantu gambar *(grid).*
2. Menggunakan pensil untuk menciptakan arsir yang menunjukkan volume.

Waktu total: 270 menit (6 x 45 menit)

Persiapan guru:

Di minggu sebelumnya, mintalah setiap peserta didik yang duduk sebangku untuk menyiapkan 4 buah objek dengan bentuk dan ukuran yang beragam. Ragam bentuk meliputi limas, silinder, kotak, bola, kerucut, cembung/cekung, atau bentuk lainnya di sekitar Anda. Guru dapat memperlihatkan beberapa contoh benda yang tersedia (tidak harus mengikuti foto) dan metode menggambar alam benda dengan kata kunci *"still life"* di laman pencarian daring.

Gambar 1.10 Contoh Empat Buah Objek
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.11 Contoh Gambar Still Life
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.12 Contoh empat benda yang dibawa siswa.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Prosedur:

1. Sketsa (90 menit)

a. Peserta didik menyusun empat benda yang sudah dibawa di atas meja masing-masing.
b. Peserta didik membuat 8 komposisi yang berbeda dan menggambar sketsanya dengan bentuk geometris.
c. Motivasi peserta didik untuk mengeksplorasi tampak dan komposisi objek yang sangat berbeda.
d. Dengan teman sebangku atau sekitarnya, peserta didik bersama mendiskusikan pilihan mereka
e. Jika ada waktu, mereka boleh menyiapkan diri untuk membuat *grid* untuk pembelajaran selanjutnya.

2. Menggunakan Grid (90 menit)

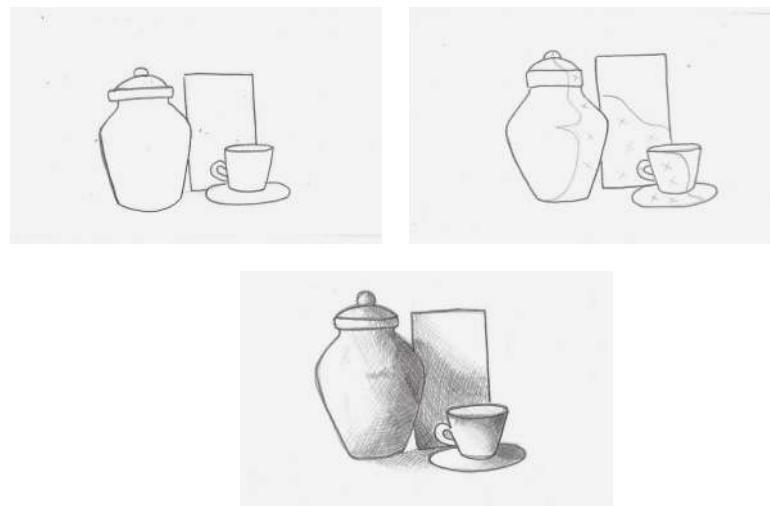
a. Peserta didik membuat atau meneruskan pembuatan *grid* sebagai alat bantu memindahkan sketsa dan gambar obyek asli ke media kertas yang lebih besar. (Alternatif: menggunakan kamera ponsel)
b. Peserta didik membuat sketsa dari komposisi alam benda yang sudah dipilih pada minggu sebelumnya.

Gambar 1.13 Langkah-langkah membuat grid manual
Sumber: Kemendikbud (2020)

3. Menggambar Benda Bervolume (90 menit)

a. Peserta didik mengamati dan menandai pada sketsa area gelap terang. Jika mengalami kesulitan, boleh menggunakan bantuan senter pada kamera ponsel untuk memahami area gelap terang tersebut.
b. Peserta didik menggunakan garis-garis bantu untuk membuat gradasi dari area gelap ke terang
c. Komposisi alam benda yang dibuat terlihat memiliki massa dan volume.

Gambar 1.14 Contoh sketesa empat benda yang dibawa siswa.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.15 Contoh mem-buat area gelap terang menggunakan alat bantu.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.16 Contoh menan-dai area gelap terang.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 1.17 Contoh hasil gambar komposisi benda yang memiliki massa dan volume.
Sumber: Kemendikbud (2020)

Contoh gambar murid kelas 7 :

Gambar 1.18 Contoh sketsa komposisi alam benda oleh siswa kelas 7
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa jika diminta, transparansi penilaian akan membantu siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan untuk membuat sebanyak-banyaknya alternatif skets komposisi.
2. Berikan penguatan saat siswa sudah menentukan sketsa terbaik.
3. Bantu siswa untuk menggunakan alat ukur saat mengolah gambar.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat merancang komposisi benda-benda dan mengembangkan sketsa:

a. Apakah kamu sudah mempertimbangkan komposisi lainnya? Misalnya benda yang besar semua di kiri dan yang kecil semua di kanan? Atau yang tinggi di belakang dan yang lebih rendah di depan?
b. Berapa macam komposisi yang bisa kamu hasilkan? Berapa banyak yang tidak ingin kamu lanjutkan? Mengapa?

2. Saat memindahkan sketsa ke medium gambar:

a. Bagaimana kamu yakin dengan proporsi benda yang kamu gambarkan?
b. Apakah kamu menggunakan alat bantu ukur?
c. Apakah kamu sudah menggunakan garis tebal dan tipis pada gambarmu?
d. Bagaimana kamu menentukan penggunaannya?

Perhatian!

Bapak/Ibu diharapkan untuk membantu para siswa menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah.

DAFTAR PENILAIAN GURU

Judul Bab/Subbab :

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

1. Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?
2. Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?
3. Apakah dalam pelaksanaannya sudah *"student-centered"*? Jika belum, apa kesulitannya?
4. Jika melihat ke belakang, hal apa yang bisa saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

5. Apa yang saya pelajari dan bisa bermanfaat untuk di masa depan?
6. Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?
7. RPP: apakah saya membuat ulang RPP yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?
8. Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?
9. Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Unit 1.
MENGGAMBAR
DAFTAR RUBRIK PENILAIAN

Nama : Kelas :

Nama Guru : Tanggal :

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Penguasaan elemen seni	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung sesuai dengan bentuk dan kesan ruang.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat ben-tuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung tetapi kurang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Penguasaan prinsip desain	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi dengan komposisi yang seimbang dan kesan menyatu yang kuat.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Ada upaya untuk menggunakan prinsip desain (keseimbangan & kesatuan), namun kom-posisi terlihat kurang seimbang atau kesan kurang menyatu.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Namun, tidak ada upaya untuk menggunakan prinsip desain sehingga kom-posisi terlihat kurang seimbang dan kesan kurang menyatu.	Siswa kurang mampu mem-buat gambar sesuai proporsi dan komposisi terlihat tidak seimbang dan kesan tidak menyatu.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Kemandirian: Berani mencoba dan percaya diri	Siswa berani mencoba dengan komposisi obyek yang tidak biasa dan menunjukkan kepercayaan diri.	Siswa berani mencoba dengan komposisi obyek tidak biasa meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya.	Siswa tidak mencoba komposisi obyek tidak biasa namun menunjukkan kepercayaan diri.	Siswa harus didorong bahkan saat membuat komposisi obyek yang biasa saja.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Kreativitas: pengembangan gagasan dan kombinasi yang baru	Siswa membuat berbagai alternatif komposisi yang berbeda-beda dan mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Siswa membuat berbagai alternatif komposisi walaupun tidak terlalu beragam. Ia tidak mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Siswa membuat alternatif komposisi sesuai dengan jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi untuk diolah selanjutnya.	Siswa membuat alternatif komposisi kurang dari jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi yang ingin diolah selanjutnya.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Contoh gambar siswa kelas 7 :

Jika gambar pada tahap *outline* : Butuh Perbaikan (69-60)

Gambar 1.19 Contoh gambar tahap *outline*
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Jika gambar pada tahap *outline* dan bayangan sederhana : Baik (89-80)

Gambar 1.20 Contoh gambar tahap *outline* dan bayangan sederhana
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Jika gambar sudah ada arsir : Sangat Baik (100 – 90)

Gambar 1.21 Contoh gambar sudah ada arsir
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMP Kelas VII
Penulis : Ardhana Riswarie dan Vincent Albert Samoel
ISBN : 978-602-244-402-2

Unit 2

Mendesain

Capaian Pembelajaran

1. Menggambarkan pola organis dan geometris yang didapatkan dari pengamatan objek-objek di sekitar mereka.
2. Menggunakan pola-pola organis dan geometris yang mereka temukan sebagai hiasan pada benda-benda lain.

Alur Pembelajaran

Deskripsi

Unit ini berisi kegiatan pembelajaran seni rupa yaitu mendesain. Di dalam unit ini akan mengasah kemampuan peserta didik untuk mengamati dan juga mengundang mereka untuk menghargai dan melestarikan kebudayaan lokal di sekitar mereka. Pada sub unit A peserta didik diarahkan untuk menemukan, mengamati, dan menggambarkan unsur ragam hias di sekitar mereka, bisa dari benda pakai ataupun unsur tertentu pada bangunan (ikat rotan, misalnya) atau objek lainnya. Kemudian, pada sub unit B peserta didik diajak untuk mengaplikasikan ragam hias tersebut pada permukaan objek lainnya (misalnya, piring atau baju). Mereka akan belajar bahwa salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan yang bisa dilakukan adalah dengan mengangkat ragam hias dalam desain benda sehari-hari.

Keterhubungan Dengan Materi Sebelumnya

Pada unit 1, peserta didik sudah menguasai teknik menggambar dasar. Dengan pengalaman mereka dalam menggambar dan juga penggunaan alat gambar, unit ini akan merupakan pengembangan dari teknik menggambar yang ditambahkan dengan kreasi personal.

Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir materi, siswa mampu meningkatkan **kemandirian** melalui (1) keberanian mencoba dan (2) menumbuhkan rasa percaya diri akan keputusannya sendiri; meningkatkan kemampuan **kreatif** melalui pengembangan gagasan dan pembuatan kombinasi yang baru, serta dapat menerima perbedaan dalam berbagai segi kehidupan.

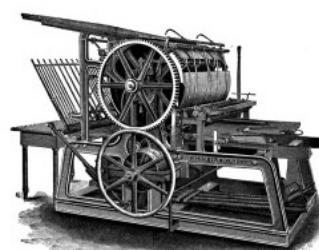
Konsep Mendesain

Mendesain adalah kegiatan membuat desain atau membuat rancangan pola. Seseorang yang mengerjakan desain disebut desainer. Dalam proses pembuatan desain proses mengamati lingkungan sekitar untuk mendapatkan referensi ataupun ide sangatlah penting bagi seorang desainer.

Proses mengamati pola organis dan pola geometris yang banyak kita temukan di sekitar kita seperti pada pola ragam hias yang tersebar di seluruh Indonesia dapat membantu kita untuk mendapatkan inspirasi dalam mendesain. Kegiatan meniru pola-pola yang kita temukan akan melatih kemampuan teknis kita dalam mencipta dan juga menambah referensi bentuk yang akan berfungsi pada saat kita akan mengembangkan pola-pola tersebut menjadi pola baru. Dalam mengembangkan pola-pola yang ditemukan dapat dengan cara menambah atau dengan cara mengurangi bentuk yang sudah ada sesuai dengan kreativitas kita masing-masing.

HUBUNGAN DENGAN SEJARAH SENI RUPA

Kecenderungan manusia untuk membuat rancangan pola sudah dimulai sejak lama. Misalnya di Indonesia kita dapat melihat bagaimana ragam hias yang terdapat dalam ukiran, baju tradisional, rumah adat, dll dari sabang sampai merauke yang sudah ada sejak lama. Istilah desain sendiri pertama kali dipakai pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Designs* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins seorang desainer buku Amerika dan terus dipakai dan berkembang pada saat itu seiringnya perkembangan teknologi mesin cetak yang kemudian berpindah pada teknologi komputer.

Gambar 2.1 Ukiran Kayu
Sumber : Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2020)

Gambar 2.2 Rumah Bolon Adat Toba
Sumber : Kemendikbud/Mahesa Elgasani (2020)

Gambar 2.3 Aneka Ragam Baju Tradisional Indonesia
Sumber : Kemendikbud / https://www.kemdikbud.go.id/main/galleries/festival-dan-lomba-seni-siswa-nasional-2018-resmi-di-buka (2015)

Gambar 2.4 Mesin Cetak
Sumber : Tricorners / https://tricorners.wordpress.com/2012/10/20/sejarah-mesin-cetak (2012)

Desainer Indonesia banyak menggunakan ragam hias tradisional Indonesia sebagai sumber inspirasi mereka dalam menciptakan desain. Wanara Studio adalah salah satu kelompok desainer asal Bandung yang menggunakan pendekatan tersebut. Wanara Studio didirikan oleh 4 orang desainer yaitu Bima Nurin, Habibie Putranto, Dian Effendi, dan Sweta Kartika pada tanggal 10 Oktober 2010 bersamaan dengan acara pasar seni ITB. Desain yang mereka ciptakan banyak terinspirasi oleh ragam hias seni tradisional di Indonesia khususnya Jawa.

Gambar 2.5 Desain kaos dan saputangan Wanara Studio
Sumber : wanarastudio (2020)

Kosa Kata Khusus Seni

1. Desain : kegiatan membuat desain atau membuat rancangan pola.
2. Pola Organis : pola yang ditemukan pada alam sekitar yang menyerupai atau terdapat pada daun, pohon, bunga, hewan, dll.
3. Pola Geometris : pola pola yang berkaitan dengan geometris atau bangun datar contoh : Lingkaran, kotak , segitiga, persegi panjang, dll.

(Lembar ini dapat diperbanyak, jika dibutuhkan)

A. Menemukan Pola Organis

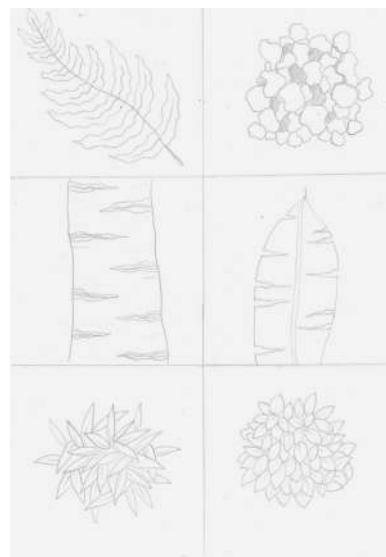
Pola Organis adalah pola yang ditemukan pada alam sekitar yang menyerupai atau terdapat pada daun, pohon, bunga, hewan, dll. Pada sub unit 2.1 peserta didik diajak untuk mengamati alam sekitar untuk menemukan pola-pola organis yang kemudian akan digambar ulang dan dijadikan dasar dalam membuat desain atau menghias.

Media : Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Mengamati dan menemukan pola organis yang ada disekitar mereka.
2. Menggunakan pola organis yang ditemukan sebagai dasar dalam membuat desain.

Waktu total : 90 menit (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menjelaskan pengertian tentang apa yang dimaksud dengan pola organis kepada para peserta didik sekaligus memberikan beberapa contoh yang dapat ditemukan disekitar kita (pola kelopak bunga, kumpulan bebatuan,serat kayu, daun-daunan, kerang dll) dengan cara membawa gambar-gambar yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan ditampilkan pada peserta didik. Guru kemudian mengajak para peserta didik keluar kelas untuk bersama-sama mencari pola-pola organik disekitar sekolah seperti taman, kebun, pantai dll. Setelah melalui proses pengamatan peserta didik ditugaskan untuk menggambarkan pola-pola organik yang mereka temukan.

Gambar 2.6 Contoh-contoh Pola Organis
Sumber: Kemendikbud/Mutiara Gitani Laksa (2020)

Prosedur:

1. Mengamati dan menggambar pola organis (90 menit)
   a. Peserta didik mengamati pola-pola organis yang ditemukan di sekitar sekolah atau dari gambar yang dibawa oleh guru.
   b. Peserta didik memilih 6 bentuk pola organis.
   c. Peserta didik menggambar keenam pola yang dipilih tersebut ke atas kertas A4 yang sudah di bagi menjadi enam kotak dengan menggunakan pensil. Peserta didik hanya akan menggambarkan pola yang mereka temukan bisa dengan cara langsung menggambar di luar kelas ataupun melalui gambar yang dibawa oleh guru.

Gambar 2.7 Contoh Gambar Hasil Akhir Siswa Kelas 7
Sumber: Kemendikbud/Dinar aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa, sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan untuk menemukan pola organis yang beragam.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan pola organis yang akan dipilih.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggambarkan pola organis yang mereka temukan.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat mengamati dan memilih pola organik :

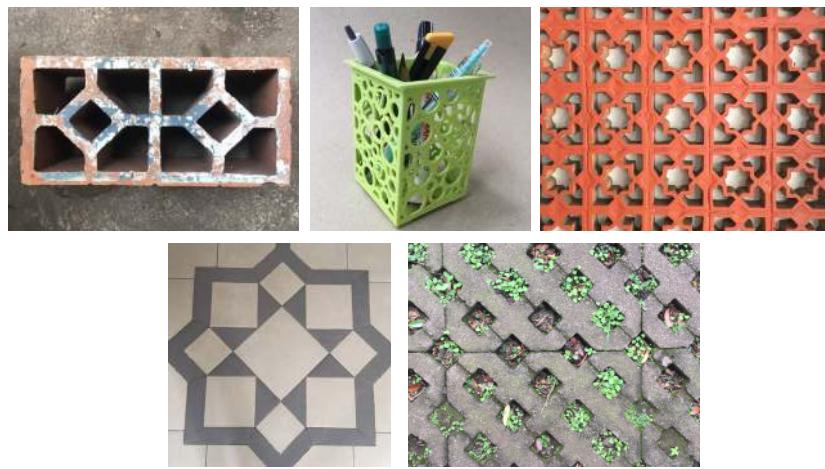
a. Apa menurutmu perbedaan utama dari 4 pola organis yang kamu pilih?
b. Pola organis manakah yang menurutmu paling menarik? Mengapa?

2. Saat menggambar pola organik :

a. Mengapa kamu memilih pola organis tersebut?
b. Manakah bagian dari pola organis yang menurutmu paling menarik?

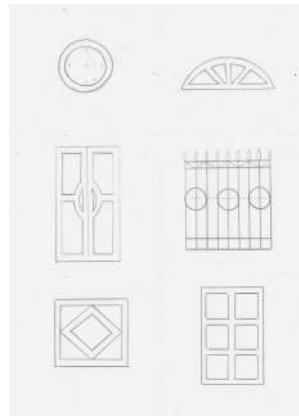
B. Menemukan Pola Geometris Pada Benda di Sekitar

Pola Geometris adalah pola pola yang berkaitan dengan geometris atau bangun datar contohnya adalah lingkaran, kotak , segitiga, persegi panjang, dll. Pada sub unit 2.2 peserta didik diajak untuk mengamati benda-benda di sekitar mereka yang memiliki pola geometris yang kemudian digambar ulang dan dijadikan dasar dalam membuat desain.

Media : Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Mengamati pola geometris di sekitar pada benda
2. Menemukan dan menggambar ulang bentuk pola-pola geometris pada benda-benda keseharian di sekitar.

Waktu total : 90 (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru memberikan pengertian tentang pola geometris kepada para peserta didik yang kemudian para peserta didik diberikan tugas pengamatan terhadap pola-pola geometris di sekitar kita sesuai dengan daerah masing-masing. Kemudian mempersiapkan barang-barang keseharian yang dapat ditemukan di daerah masing-masing sebagai contoh yang dapat diamati dan dilihat bentuk dasar pola geometris oleh para peserta didik diharapkan benda-benda yang dibawa juga menunjukan identitas kebudayaan lokal masing-masing daerah. Contoh dapat langsung berupa benda yang dibawa ke kelas ataupun berupa kumpulan gambar-gambar. Jika memungkinkan guru dapat mengajak murid keluar untuk melihat pola-pola geometris pada bangunan tradisional, pakaian tradisional, ragam hias, tempat ibadah. Guru menjelaskan pada peserta didik dimana kita bisa menemukan pola-pola geometris dan berdiskusi dengan peserta didik tentang pola geometris yang mereka temukan sehari-hari. Kemudian peserta didik diminta untuk menggambarkan pola geometris yang mereka temukan di kelas atau di tempat mereka menemukan pola geometris tersebut.

Gambar 2.8 Contoh Pola Geometris Sekitar Kita
Sumber: Kemendikbud/Mutiara Gitani Laksa (2020)

Prosedur:

1. Mengamati pola geometris di sekitar (45 menit)

a. Peserta didik mengamati pola-pola geometris yang terdapat pada benda- benda di sekitar secara langsung atau melalui gambar-gambar yang disediakan oleh guru.

b. Peserta didik membahas dan memilih beberapa pola geometris pada benda yang paling menarik.

2. Menggambar pola geometris (45 menit)

a. Peserta didik menggambarkan 6 pola geometris yang sudah dipilih sebelumnya di atas kertas dengan menggunakan pensil.

Gambar 2.9 Contoh pola geometris pada benda-benda di sekitar
Sumber: Kemendikbud/ Mutiara Gitani Laksa (2020)

Gambar 2.10 Contoh Pola Geometris Yang Dikerjakan Siswa Kelas 7
Sumber: Kemendikbud/Dinar aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Dampingi saat peserta didik mengamati benda-benda di sekitar.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan pola geometris yang akan dipilih.
3. Berikan bantuan agar peserta didik dapat menggambarkan pola geometris yang dipilih.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat mengamati pola geometris di sekitar :

a. Benda keseharian apa di yang menurutmu memiliki pola geometris?
b. Pola geometris manakah yang paling menarik? mengapa?

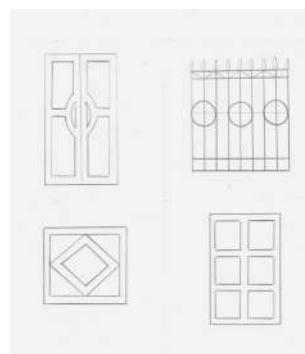
2. Saat memindahkan sketsa ke medium gambar :

a. Mengapa pola geometris itu yang dipilih?
b. Dari benda apakah asal pola geometris yang digambar?
c. Manakah bagian dari hasil akhir yang menurutmu paling menarik?

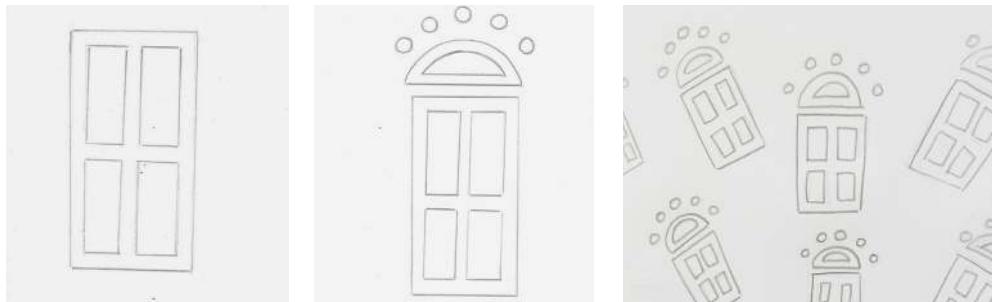
C. Aplikasi Pola Geometris Berwarna

Pola-pola geometris yang diamati dan digambar ulang oleh peserta didik pada sub unit sebelumnya dalam bentuk sketsa yang akan dikembangkan dan kemudian diwarnai. Hasil karya dari sub unit ini akan dipakai di sub unit berikutnya.

Media : Kertas, pensil, pewarna (pensil warna,spidol, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Membuat sketsa pola geometris.
2. Mengembangkan pola geometris dan mewarnai pola geometris yang dipilih.

Waktu tota l: 90 (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menjelaskan pada peserta didik bahwa pola-pola geometris yang dikerjakan pada bab sebelumnya akan dipilih salah satu untuk dijadikan sketsa pola geometri yang akan dikembangkan (ditambah/dikurangi/diperbanyak) yang kemudian akan diwarnai yang nanti akan digunakan lagi untuk tugas pada sub unit berikutnya. Guru berdiskusi dengan peserta didik untuk memilih pola geometri mana yang akan mereka pilih untuk dijadikan sketsa dan diwarnai. Peserta didik diminta untuk menggambar sketsa yang telah dipilih di atas kertas kemudian pola-pola organik tersebut bisa dikembangkan (ditambah/dikurangi/diperbanyak) dan kemudian diwarnai.

Prosedur:
1. Menggambar sketsa dan mewarnai pola geometris (45 menit)

a. Peserta didik membahas dan memilih beberapa pola geometris pada benda yang paling menarik.
b. Peserta didik menggambar 4 sketsa pola geometris yang dipilih pada satu bidang kertas A4.

Gambar 2.11 Contoh Siswa Mengambarkan 4 Sketsa Geometris
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

2. Mengembangkan pola geometris yang dipilih

a. Peserta didik mengembangkan pola geometris yang dipilih dengan cara menambahkan bentuk geometris baru, mengurangi sebagian pola geometris yang sudah ada, ataupun memperbanyak pola geometri yang sudah ada.

Gambar 2.12 Contoh Gambar Siswa Mengembangkan Pola Geometris
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

3. Mewarnai sketsa pola geometris (45 menit)

a. Peserta didik mewarnai 4 sketsa pola geometris yang dipilih dan sudah dikembangkan dengan menggunakan pensil warna, spidol, cat air atau krayon.

Gambar 2.13 Contoh Siswa Mewarnai Pola Geometris
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)
Menggunakan rubrik yang terlampir selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas
1. Dampingi saat peserta didik memilih pola geometris yang mereka temukan di pertemuan sebelumnya. 2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan pola geometris yang akan dipilih. 3. Berikan bantuan agar peserta didik dapat menggambarkan sketsa pola geometris yang dipilih. 4. Dampingi dan berikan bantuan pada peserta didik pada saat mewarnai sketsa pola geometris yang mereka pilih.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen
1. Saat menggambar sketsa pola geometris: a. Pola geometris manakah yang paling menarik? Mengapa? **2. Saat mengembangkan sketsa pola geometris:** a. Pola geometris yang dipilih akan ditambah atau dikurangi? **3. Saat mewarnai sketsa pola geometris:** a. Mengapa pola geometris itu yang dipilih? b. Mengapa memilih warna yang digunakan? c. Manakah bagian dari hasil akhir yang menurutmu paling menarik?

D. Aplikasi Pola Geometris Pada Benda

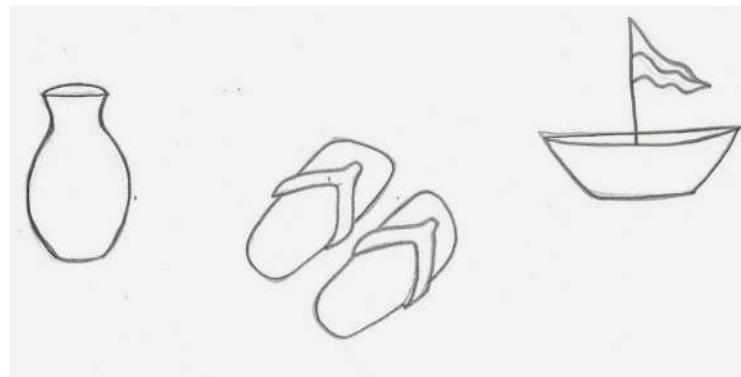
Pada sub unit 2.4 ini pola geometris yang sudah dikembangkan dan diwarnai di sub unit sebelumnya akan diaplikasikan pada benda-benda keseharian. Dalam sub unit ini peserta didik akan diajarkan bagaimana menggunakan hasil desain yang mereka buat pada benda-benda keseharian yang umum atau juga dapat disesuaikan benda-benda khas yang ada di daerah masing-masing.

Media: Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Mengaplikasikan pola geometris yang dibuat pada sub unit sebelumnya pada benda-benda keseharian.

Waktu total: 90 menit (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menjelaskan tentang bagaimana sebuah pola geometris dapat digunakan dan diaplikasikan pada benda-benda lain disekitar kita agar terlihat lebih menarik. Guru memberikan contoh berupa gambar atau benda yang didalamnya terdapat elemen pola geometris sebagai hiasan. Guru menjelaskan pada peserta didik bahwa sketsa pola geometris yang mereka kerjakan pada pertemuan sebelumnya akan diaplikasikan pada benda-benda keseharian sesuai dengan daerah masing-masing. Misalnya di beberapa daerah yang memiliki kerajinan gerabah pola sketsa geometris yang mereka kerjakan dapat diaplikasikan pada gerabah, sekolah yang berdekatan dengan laut dapat mengaplikasikan sketsa pola geometris mereka pada perahu. Selain benda-benda khusus yang terdapat di masing-masing daerah sketsa pola geometris tersebut juga bisa diaplikasikan pada benda-benda seperti gelas, kaos, mobil, tas dll. Guru menyiapkan gambar pola penampang dari benda-benda yang memungkinkan sebagai media untuk mengaplikasikan sketsa pola geometris.

Gambar 2.14 Contoh Kombinasi Sketsa Geometris Pada Benda Umum
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 2.15 Contoh Kombinasi Sketsa Geometris
Pada Benda Khusus
Sumber: Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2020)

Gambar 2. 16 Contoh Gambar Penampang Benda
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprilio (2020)

Prosedur:

1. Mengaplikasikan sketsa pola geometris (90 menit)
   a. Peserta didik memilih benda yang akan dijadikan media untuk pengaplikasian sketsa pola geometris yang mereka telah buat sebelumnya.
   b. Peserta didik mulai mengaplikasikan sketsa pola geometris pada gambar penampang yang sudah disediakan oleh guru sebanyak 2 buah benda.

Gambar 2.17 Contoh Hasil Gambar Siswa Kelas 7
Pada Benda Keseharian
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan untuk memilih sketsa pola geometris yang akan mereka gunakan.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan benda yang akan mereka jadikan media untuk pengaplikasian.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggambarkan sketsa pola geometris pada gambar benda yang telah mereka pilih.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat mengaplikasikan sketsa pola geometris:

a. Benda apa yang paling disuka?
b. Sketsa pola geometris mana yang paling menarik untuk setiap benda?
c. Manakah bagian hasil akhir yang dirasa paling menarik?

Perhatian!

Bapak/Ibu diharapkan untuk membantu para siswa menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah.

DAFTAR PENILAIAN GURU

Judul Bab/Subbab :

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

1. Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?
2. Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?
3. Apakah dalam pelaksanaannya sudah *"student-centered"*? Jika belum, apa kesulitannya?
4. Jika melihat ke belakang, hal apa yang bisa saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

5. Apa yang saya pelajari dan bisa bermanfaat untuk di masa depan?
6. Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?
7. RPP: apakah saya membuat ulang RPP yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?
8. Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?
9. Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Unit 2.
MENDESAIN
DAFTAR RUBRIK PENILAIAN

Nama : Kelas :

Nama Guru : Tanggal :

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Penguasaan elemen seni	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung sesuai dengan bentuk dan kesan ruang.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung tetapi kurang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Penguasaan prinsip desain	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi dengan komposisi yang seimbang dan kesan menyatu yang kuat.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Ada upaya untuk menggunakan prinsip desain (keseimbangan dan kesatuan), namun komposisi terlihat kurang seimbang atau kesan kurang menyatu.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Namun, tidak ada upaya untuk menggunakan prinsip desain sehingga komposisi terlihat kurang seimbang dan kesan kurang menyatu.	Siswa kurang mampu membuat gambar sesuai proporsi dan komposisi terlihat tidak seimbang dan kesan tidak menyatu.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Kemandirian: Berani mencoba dan percaya diri	Siswa berani mencoba dengan komposisi obyek yang tidak biasa dan menunjuk-kan kepercayaan diri.	Siswa berani mencoba dengan komposisi obyek tidak biasa meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya.	Siswa tidak mencoba komposisi obyek tidak biasa namun menunjukkan kepercayaan diri.	Siswa harus didorong bahkan saat membuat komposisi obyek yang biasa saja.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Kreativitas: pengembangan gagasan dan kombinasi yang baru	Siswa membuat berbagai alternatif komposisi yang berbeda-beda dan mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Siswa membuat berbagai alternatif komposisi walaupun tidak terlalu beragam. Ia tidak mampu memilih sendiri komposisi yang menarik untuknya.	Siswa membuat alternatif komposisi sesuai dengan jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri kompo-sisi untuk diolah selanjutnya banyak sampah).	Siswa membuat alternatif komposisi kurang dari jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memi-lih sendiri komposisi yang ingin diolah selanjutnya terlihat).	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Contoh gambar siswa kelas 7 :

Jika sampai tahap pengumpulan pola : Cukup Baik

Gambar 2.18 Contoh Hasil Gambar Sampai Tahap Pengumpulan Pola
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Jika sampai tahap eksplorasi pola : Baik

Gambar 2.19 Contoh Hasil Gambar Sampai Tahap Eksplorasi Benda
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Jika sampai tahap aplikasi pada benda : Sangat Baik

Gambar 2.20 Contoh Hasil Gambar Sampai Tahap Aplikasi Pada Benda
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMP Kelas VII
Penulis : Ardhana Riswarie dan Vincent Albert Samoel
ISBN : 978-602-244-402-2

Unit 3
Membuat Tipografi dan Logo

Capaian Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Membuat tipografi sederhana.
2. Membuat logo yang mencerminkan identitas personal peserta didik.

Alur Pembelajaran

Deskripsi

Unit 3 berjudul "Membuat Tipografi dan Logo" berisi kegiatan di mana peserta didik mempelajari cara untuk mengekspresikan diri dalam kondisi yang aman. Bagi mereka yang baru memasuki usia remaja, menggambar erat kaitannya dengan keterampilan artistik, sehingga wadah ekspresi diri yang disediakan ini dirancang seaman dan senyaman mungkin bagi peserta didik untuk bisa bereksplorasi bersama-sama untuk mencapai kemampuan artistik yang sejalan dengan teman-teman sekelas. Pada sub unit A dan B peserta didik akan diundang untuk mengeksplorasi jenis-jenis tipografi yang berbeda dan karakteristiknya masing-masing. Sementara pada sub unit C dan D peserta didik bisa menggunakan tipografi yang sesuai dengan karakteristik atau kepribadian mereka untuk menuliskan nama atau membuat logo mereka sendiri. Selain menjadi wadah ekspresi yang nyaman, bebas, dan optimal, peserta didik juga belajar tentang mengenali diri dan menyampaikannya melalui bahasa gambar *(personal branding)*.

Keterhubungan Dengan Materi Sebelumnya

Pada unit unit sebelumnya peserta didik sudah menguasai teknik menggambar dasar dan juga teknik mendesain. Dengan pengalaman merek dalam menggambar dan mendesain di dalam unit ini tidak hanya tentang mengembangkan teknik yang sudah dikuasai tetapi juga dengan menambahkan identitas personal peserta ajar kedalam bentuk tipografi dan logo yang mereka buat.

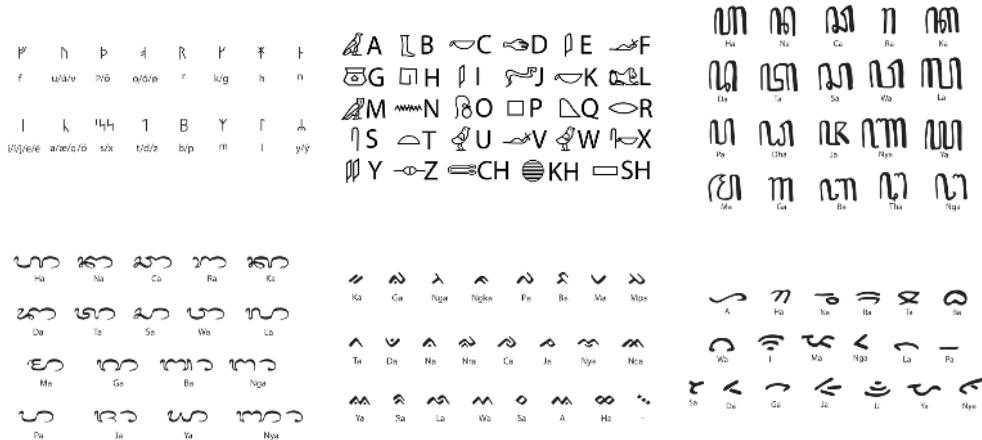
Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir materi, siswa mampu meningkatkan **kemandirian** melalui (1) keberanian mencoba dan (2) menumbuhkan rasa percaya diri akan keputusannya sendiri; meningkatkan kemampuan **kreatif** melalui pengembangan gagasan dan pembuatan kombinasi yang baru, serta dapat menerima perbedaan dalam berbagai segi kehidupan.

Konsep Menggambar

Tipografi adalah seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia. Tipografi sering dapat kita temukan dimana-mana dan menjadi bagian penting dalam mendesain khususnya desain grafis. Dalam tipografi terdapat proses mengenal jenis-jenis huruf dan juga ukuran huruf sebelum memasuki tahap mengatur penyebaran huruf pada ruang yang tersedia yang banyak kita lihat di dalam poster, cover buku, kemasan, dll.

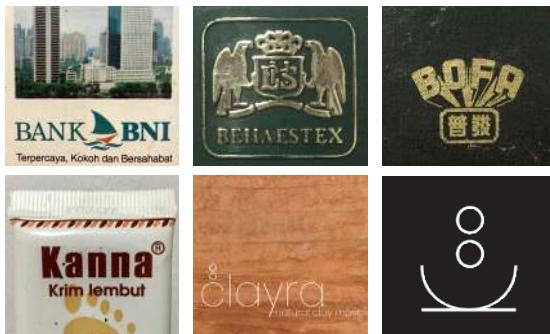
Gambar 3.1 Contoh tipografi pada poster
Sumber: Kemendikbud/M Erwin Ramadhan (2020)

Gambar 3.2 Contoh tipografi pada buku
Sumber: Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2018)

Gambar 3.3 Contoh tipografi pada kemasan
Sumber: Kemendikbud (2020)

Logo adalah identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus seperti bentuk, filosofi dan warna. Sama halnya dengan tipografi kita dapat menemukan banyak logo disekitar kita. Logo diperlukan untuk menyampaikan identitas visual yang memiliki makna spesifik yang tertuang dalam kombinasi huruf, gambar, warna, dan pola. Logo dapat juga digunakan untuk menampilkan identitas personal kita.

HUBUNGAN DENGAN SEJARAH SENI RUPA

Tipografi di dunia mulai digunakan oleh bangsa-bangsa Viking Norwegia, Viking, Mesir dll yang kemudian berkembang di Yunani dan menyebar keseluruh Eropa. Kata tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu typos (bentuk) dan graphein (menulis, mengukir). Tipografi terus berkembang seiringnya perkembangan teknologi hingga saat ini. Dalam sejarah seni rupa khususnya desain tipografi adalah bagian penting yang perlu dikuasai oleh seorang desainer khususnya seorang desainer grafis. Huruf sendiri di Indonesia sudah dikenal sejak lama jauh sebelum bangsa Eropa datang ke Indonesia dimana kita bisa menemukan adanya aksara Jawa, Bali, Bugis, Makasar dan Batak. Tipografi berkembang di Indonesia pada zaman penjajahan Belanda dimana mereka mengenalkan sistem huruf Roman yang lebih general. Tipografi pada zaman penjajahan Belanda digunakan dalam penyiaran berita dan iklan dalam perdagangan.

Gambar 3.4 Contoh aksara atas, kiri ke kanan : Aksara Viking Norwegia , Hieroglyph Mesir, Aksara Jawa ; Bawah, kiri ke kanan : Aksara Bali, Aksara Batak Toba, Aksara Bugis.
Sumber: Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2020)

Tipografi terus berkembang sejak awal ditemukannya mesin cetak dan kemudian berkembang hingga era komputerisasi seperti saat ini. Tipografi sendiri terus bertambah dan berkembang seiring berdirinya sekolah desain khususnya desain grafis. Saat ini tipografi juga berkembang menjadi bentuk- bentuk baru contohnya *graffiti* yang sangat dekat dengan budaya anak muda.

Gambar 3.5 Contoh Grafiti, kiri : Grafiti karya seniman Indonesia (M Erwin Ramadhan); kanan : Grafiti karya seniman luar (GOOZ)
Sumber: Kemendikbud/Mutiara Gitani Laksa (2020)

Logo pertama kali muncul pada masa Yunani kuno. Awal mula logo sangatlah sederhana, hanya berupa satu kode yang terdiri dari satu huruf atau lebih yang digabungkan. Kode tersebut digunakan untuk membentuk inisial, nama atau nama depan dari seseorang. Aplikasi logo pada saat itu diletakan pada benda-benda pribadi, lambang kekuasaan, lambang agama, dll. Seiring berkembangnya teknologi dan juga kreativitas manusia bentuk-bentuk logo menjadi berkembang dan bertambah. Sama seperti tipografi, logo juga mengalami perkembangan pesat saat sekolah desain mulai dibuat dan juga perkembangan teknologi komputer.

Gambar 3.6 Contoh gambar perkembangan desain logo
Sumber: Kemendikbud/Mutiara Gitani Laksa, Zyfra Hatikva (2020)

Kosa Kata Khusus Seni

1. Tipografi : seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia.
2. Logo : identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khususseperti bentuk, filosofi dan warna.
3. Desain grafis : proses komunikas menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.

(Lembar ini dapat diperbanyak, jika dibutuhkan)

A. Tipografi : Mengenal Dasar Tipografi

Tipografi adalah seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia. Di dalam sub unit 3.1 ini peserta didik akan dikenalkan dengan bentuk-bentuk tipografi dasar yang sering dilihat di sekitar kita. Selain dikenalkan dengan tipografi secara umum peserta didik juga akan mencoba meniru bentuk tipografi sederhana.

Media: Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Mengerti istilah dasar dan aturan dalam tipografi.
2. Mengerti penggunaan tipografi dalam keseharian.
3. Mencoba meniru tipografi sederhana.

Waktu total: 90 menit (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menjelaskan pengertian tentang tipografi dan aturan dasar dalam tipografi kepada peserta didik beserta contoh-contohnya. Guru menjelaskan penggunaan tipografi di kehidupan sehari-hari seperti dalam buku pelajaran, koran, komik, dll. Guru menjelaskan penggunaan metode *grid* dalam membuat tipografi. Para peserta didik meniru salah satu contoh tipografi yang diberikan oleh guru.

Gambar 3.7 Contoh tipografi sederhana
Sumber: Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2020)

Gambar 3.8 Kiri ke kanan atas : contoh tipografi melalui nama orang, kata-kata motivasi ; bawah : contoh tipografi melalui grafiti (Dustur Burdani)
Sumber: Kemendikbud/Dustur Budani (2020)

Prosedur:

1. Dasar Tipografi dan mencoba meniru tipografi sederhana (45 menit)

a. Peserta didik mengamati jenis jenis tipografi yang ditampilkan oleh guru.
b. Peserta didik memilih salah satu tipografi.
c. Peserta didik meniru salah satu tipografi dan dikerjakan di atas kertas A3 dengan menggunakan metode *grid* (langsung nama).

Gambar 3.9 Contoh hasil akhir nama siswa
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 3.10 Contoh hasil akhir abjad A-Z
Sumber: Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan umpan balik mengenai penggunaan tipografi di keseharian.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan pola tipografi yang dipilih.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggambarkan tipografi yang mereka pilih dari contoh yang diberikan.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat mengenal tipografi dasar:

a. Dimana kita dapat menemukan tipografi dalam keseharian?
b. Tipografi di keseharian yang paling menarik?

2. Saat meniru tipografi:

a. Bentuk tipografi mana yang paling menarik?
b. Adakah kesulitan dalam membuat tipografi yang dipilih?

B. Tipografi : Aplikasi Tipografi

Dalam sub unit ini peserta didik akan mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang tipografi secara kreatif dengan cara membuat tulisan indah dengan menggunakan nama mereka.

Media: Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Mengaplikasikan tipografi dengan menggunakan nama mereka.

Waktu total: 90 menit (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru memberikan contoh bentuk bentuk aplikasi tipografi sederhana kepada peserta didik dan menjelaskan bagaimana tipografi sudah menjadi bagian di dalam kehidupan kita sehari-hari. Dengan menggunakan jenis tipografi yang sudah dikerjakan di pertemuan sebelumnya para peserta didik mencoba untuk membuat tulisan indah dengan menggunakan nama mereka.

Gambar 3.11 Contoh penggunaan tipografi
Sumber: Kemendikbud/ Mutiara Gitani Laksa (2020)

Gambar 3.12 Contoh hasil akhir tipografi
Sumber: Kemendikbud (2020)

Prosedur:

1. Mengaplikasikan tipografi ke dalam sebuah karya (180 menit)
   a. Peserta didik memilih jenis tipografi yang akan dipakai.
   b. Peserta didik memilih karakter apa yang mereka tampilkan dalam tipografi yang mereka akan buat.
   c. Peserta didik mengaplikasikan karya dalam kertas A3 dengan menggunakan pensil.
   d. Peserta didik mewarnai dan menghias karya tipografi yang sudah dibuat.

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan umpan balik pemilihan tipografi.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi untuk menentukan pola tipografi dan pesan yang akan disampaikan dalam karya.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggambarkan tipografi yang mereka pilih dari contoh yang diberikan sesuai dengan tema dan pesan yang akan mereka sampaikan.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat mengaplikasikan tipografi:

a. "Jenis tipografi mana yang menarik?"
b. "Kesan dan karakater apa yang akan disampaikan dalam karya?"

C. Logo : Mengenal Logo

Logo adalah identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus seperti bentuk, filosofi dan warna. Pada sub unit 3.3 ini peserta didik akan diajak untuk mengenal pengertian tentang logo dan juga manfaatnya. Para peserta didik akan diajak untuk mengamati beberapa contoh logo yang ada disekitar kita agar mereka dapat mengerti tentang elemen-elemen dasar dari sebuah logo.

Media: Kertas, pensil, pewarna (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Memahami apa itu logo.
2. Memahami pentingnya sebuah logo.

Waktu total: 90 menit (2 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menjelaskan pada peserta didik pengertian tentang logo dan pentingnya logo dalam kehidupan kita dengan menggunakan contoh-contoh logo dari perusahaan terkenal dari dalam dan luar negeri. Logo memberikan informasi kepada orang yang melihatnya tentang nilai dan tujuan dari perusahaan tersebut. Logo juga memberikan dapat memiliki efek pengenalan yang cepat kepada para konsumen. (Contohnya beberapa logo yang sudah terkenal Coca- Cola, Nike, Apple, Youtube dll).

Guru mempersiapkan logo-logo yang umum terlihat di setiap daerah masing-masing sudah dihilangkan beberapa bagian di dalamnya terutama teks yang kemudian ditunjukan pada para peserta didik agar mereka bisa menjawab logo apakah yang terdapat pada setiap gambar tidak utuh yang ditunjukan. Para peserta didik tidak hanya menjawab nama perusahaan tetapi juga terdapat elemen apa saja dalam logo tersebut? (*font,* gambar, warna, dll) Berapa warna yang digunakan logo tersebut? Hal apa yang paling mencolok dari logo tersebut?

Gambar 3.13 Contoh gambar logo perusahaan terkenal tetapi ada beberapa bagian yang dihilangkan
Sumber: Kumpulan Logo Lambang Indonesia / http://ardilamadi.blogspot.com/2013/08/lo-go-elpiji.html (2015)

Gambar 3. 14 Contoh gambar satu logo yang dipecah menjadi elemen elemen penting seperti bentuk dasar, tulisan, gambar
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 3.15 Contoh gambar logo yang dengan jelas menunjukan filosofi yang ingin disampaikan misal kuat, cepat, lembut, dll
Sumber: Kemendikbud (2020)

Guru kemudian meminta para peserta didik untuk mencontoh gambar dari beberapa logo yang berbentuk sederhana yang kemudian akan diubah oleh para peserta didik pada bagian elemen elemen penting yang mereka temukan di proses mengamati sebelumnya.

Gambar 3.16 Contoh gambar logo sederhana yang memiliki elemen gambar, bidang geomertris atau organis, font, warna
Sumber: Kemendikbud (2020)

Prosedur:

1. Pengertian dasar tentang logo (45 menit)

a. Peserta didik mengamati pengertian tentang logo.
b. Peserta didik mengamati berbagai macam logo yang ada disekitar kita
c. Peserta didik menganalisa elemen-elemen penting pada sebuah logo

2. Menggambar dan mendesain ulang logo (45 menit)

a. Peserta didik menggambar ulang 2 logo yang mereka anggap paling mereka kenal.
b. Peserta didik mendesain ulang 2 logo tersebut.

Gambar 3.17 Logo McDonald
Sumber: McDonald's Indonesia / https://mcdonalds.co.id/ (2020)

Gambar 3.18 Contoh mendesain ulang logo yang sama
Sumber: Kemendikbud (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan umpan balik mengenai penggunaan logo di keseharian.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi pada saat mengamati logo-logo yang ada disekitar kita.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu menggambar dan mendesain ulang logo yang mereka pilih.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat mengenal logo dasar:

a. Dimana kita dapat menemukan logo dalam keseharian?
b. Logo di keseharian yang paling menarik?
c. Elemen apa saja yang terdapat pada logo?

2. Saat menggambar dan mendesain ulang sebuah logo:

a. Bagian mana yang paling menarik dari logo yang mereka pilih?
b. Bagian mana yang akan mereka akan merubah dari logo yang mereka pilih? dan mengapa?

D. Logo : Membuat Logo

Dalam sub unit ini peserta didik akan menggabungkan pengetahuan mereka yang didapatkan dari materi-materi sebelumnya dalam bentuk logo. Peserta didik akan menggunakan kemampuan mereka dalam menggambar, menggunakan pola organis dan geometris, mendesain, dan tipografi pada pembuatan logo di sub unit ini. Dalam sub unit ini peserta didik akan membuat logo yang akan mencerminkan karakteristik tertentu.

Media: Kertas, pensil,pewarna, (pensil warna, krayon, cat poster/cat air).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Memahami langkah-langkah dasar dalam membuat logo.
2. Membuat logo sederhana.

Waktu total: 180 menit (4 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menjelaskan kepada para peserta didik tentang elemen dasar dalam pembuatan logo yaitu bentuknya harus sederhana, logo mudah diingat, logo harus sesuai dengan tujuan dari perusahaan atau merek yang diwakilkan. Guru mempersiapkan beberapa jenis logo dari berbagai perusahaan dari makanan, produk olahraga, elektronik, aplikasi dll sebagai referensi bagi peserta didik dalam proses membuat logo. Guru menjelaskan keunikan dari setiap logo-logo yang dihasilkan. Guru juga memberikan sejarah pendek perusahaan dan juga cerita dibalik pembuatan logo perusahaan tersebut kepada peserta didik. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam membuat logo kepada peserta didik yaitu pertama peserta didik diminta untuk memakai inisial nama depan mereka atau nama panggilan mereka untuk dijadikan nama perusahaan yang akan dijadikan logo, kemudian memilih jenis perusahaan yang mereka buat sesuai dengan beberapa referensi yang sudah ditunjukan, menuliskan 4 nilai-nilai yang ingin ditunjukan oleh perusahaan mereka misalnya produk olahraga maka nilai yang ingin disampaikan adalah cepat, kuat, semangat. Membuat 4 sketsa logo yang masing-masing akan menunjukan 4 nilai yang ditentukan sebelumnya, memilih satu sketsa logo untuk dikembangkan dan dijadikan logo final yang akan dirapikan dan diwarna. Di dalam logo ini dapat ditambahkan gambar ataupun bentuk geometris maupun organis untuk menambah keindahan logo.

Gambar 3.19 Contoh Logo Perusahaan Terkenal
Sumber: PT Pertamina(Persero) / https://www.pertamina.com/id/makna-logo (2020)

1961 - 1968 | 1961 - 1968 | 1968 - 2005 | 2005 - SEKARANG

Gambar 3.20 Gambar Sejarah Logo Perusahaan
Sumber: Tumpi Readhous / https://tumpi.id/proses-perubahan-dan-arti-logo-pertamina/ (2012-2019)

Prosedur:

1. Menentukan dasar logo (90 menit)

a. Peserta didik menggunakan inisial atau nama panggilan mereka sebagai nama perusahaan.
b. Peserta didik memilih jenis perusahaan yang akan mereka jadikan logo.
c. Peserta didik menuliskan 4 nilai utama yang akan ditampilkan dalam logo.

2. Membuat sketsa, menggambar dan mewarnai logo (90 menit)

a. Peserta didik menentukan gambar atau bentuk apa yang akan ditambahkan pada inisial yang telah dipilih.
b. Peserta didik membuat 4 sketsa logo berdasarkan 4 nilai utama yang mereka sudah tentukan.
c. Peserta didik memilih satu sketsa yang paling disukai.
d. Peserta didik mengembangkan sketsa sekaligus merapikan logo.
e. Peserta didik mewarnai logo.

Gambar 3.21 Contoh gambar yang bisa dimasukan pada logo
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 3.22 Contoh gambar logo siswa kelas 7
Sumber: Kemendikbud (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan umpan balik mengenai pemilihan jenis perusahaan.
2. Berikan penguatan saat peserta didik saling berdiskusi pada saat memilih empat nilai utama dari perusahaan yang akan dibuat.
3. Berikan bantuan agar peserta didik mampu membuat sketsa dari 4 nilai utama yang dipilih.
4. Berikan penguatan melalui diskusi dengan peserta didik saat memilih sketsa yang akan dikembangkan
5. Berikan bantuan agar peserta didik mampu membuat logo dan mewarnai sketsa yang dipilih.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat menentukan dasar logo:

a. Logo apa yang paling menarik di keseharian?
b. Jenis perusahaan apa yang ingin dibuat?
c. Nilai utama apa yang ingin ditampilkan pada logo? Mengapa?
d. Apakah akan menggunakan nama panggilan atau inisial?

2. Saat membuat sketsa, menggambar dan mewarnai logo:

a. Sketsa logo mana yang paling disukai?
b. Warna utama yang akan dipilih untuk menjadi identitas logo yang akan dibuat? Mengapa?
c. Elemen tambahan apa yang akan ditambahkan pada sketsa logo yang sudah dipilih? dan mengapa?

Perhatian!

Bapak/Ibu diharapkan untuk membantu para siswa menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah.

DAFTAR PENILAIAN GURU

Judul Bab/Subbab :

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

1. Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?
2. Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?
3. Apakah dalam pelaksanaannya sudah *"student-centered"*? Jika belum, apa kesulitannya?
4. Jika melihat ke belakang, hal apa yang bisa saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

5. Apa yang saya pelajari dan bisa bermanfaat untuk di masa depan?
6. Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?
7. RPP: apakah saya membuat ulang RPP yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?
8. Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?
9. Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Unit 3.
MEMBUAT TIPOGRAFI DAN LOGO
DAFTAR RUBRIK PENILAIAN

Nama :   Kelas :

Nama Guru :   Tanggal :

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Penguasaan elemen seni	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung sesuai dengan bentuk dan kesan ruang.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung yang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa mampu menggunakan pensil untuk membuat garis tebal, tipis, lurus, lengkung tetapi kurang tepat bentuk. Belum ada upaya untuk menyesuaikan tebal/tipis garis dengan kesan ruang benda.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Penguasaan prinsip desain	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi dengan komposisi yang seimbang dan kesan menyatu yang kuat.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Ada upaya untuk menggunakan prinsip desain (keseimbangan dan kesatuan), namun kompo-sisi terlihat kurang seimbang atau kesan kurang menyatu.	Siswa mampu membuat gambar sesuai proporsi. Namun, tidak ada upaya untuk menggunakan prinsip desain sehingga komposisi terlihat kurang seimbang dan kesan kurang menyatu.	Siswa kurang mampu membuat gambar sesuai proporsi dan komposisi terlihat tidak seimbang dan kesan tidak menyatu.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Kemandirian: Berani mencoba dan percaya diri	Siswa berani mencoba dengan kompo-sisi obyek yang tidak biasa dan menunjuk-kan kepercayaan diri.	Siswa berani mencoba dengan kompo-sisi obyek tidak biasa meskipun masih dengan dorongan dari guru atau temannya.	Siswa tidak mencoba komposisi obyek tidak biasa namun menunjukkan kepercayaan diri.	Siswa harus didorong bahkan saat membuat komposisi obyek yang biasa saja.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Kreativitas: pengembangan gagasan dan kombinasi yang baru	Siswa membuat berbagai alter-natif komposisi yang berbeda-beda dan mampu memilih sendiri kompo-sisi yang mena-rik untuknya.	Siswa membuat berbagai alter-natif komposisi walaupun tidak terlalu beragam. Ia tidak mampu memilih sendiri komposisi yang menarik un-tuknya.	Siswa membuat alternatif komposisi sesuai dengan jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi untuk diolah selan-jutnya banyak sampah)	Siswa membuat alternatif komposisi kurang dari jumlah yang diminta dan tidak beragam. Ia pun tidak mampu memilih sendiri komposisi yang ingin diolah selanjutnya terlihat)	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

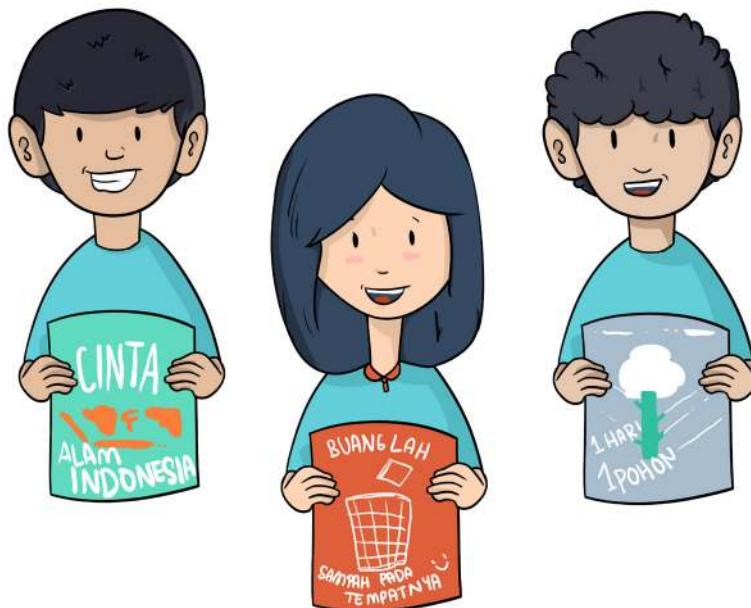
Contoh gambar siswa kelas 7 :

Jika sampai tahap membuat tipografi : Cukup Baik

Gambar 3.23 Contoh gambar tahap membuat tipografi
Sumber: Kemendikbud/Zyfra Hatikva (2020)

Jika sampai tahap pengaplikasian tipografi : Baik

Gambar 3.24 Contoh gambar pengaplikasian
Sumber: Kemendikbud (2020)

Jika sampai tahap eksplorasi tipografi : Sangat Baik

Gambar 3.25 Contoh gambar eksplorasi tipografi
Sumber: Kemendikbud (2020)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMP Kelas VII
Penulis : Ardhana Riswarie dan Vincent Albert Samoel
ISBN : 978-602-244-402-2

Unit 4

Berkarya Seni Untuk Perubahan

Capaian Pembelajaran

Pada akhir materi, siswa mampu:

1. Menggunakan pengetahuan dan keterampilan memilih dan menggabungkan teknik untuk merespon masalah yang nyata di tingkat sekolah.
2. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya.
3. Bekerja dalam kelompok.

Alur Pembelajaran

Deskripsi

Pada bab ini, peserta didik akan mempelajari bagaimana memecahkan sebuah permasalahan nyata di sekitar mereka dengan menggunakan proses berpikir rancang *(design thinking)* yang umumnya digunakan oleh desainer dan juga penelitian khas seniman. Selama 8 pertemuan ke depan, peserta didik akan mengikuti sebuah alur belajar (lihat peta konsep di bawah) yang diawali dengan tahap "Merasakan" yang dimulai dengan membangun sebuah kelompok di mana peserta didik akan belajar berkolaborasi bersama teman-temannya untuk bersama-sama mengamati dan mencatat permasalahan yang ada di setiap sudut sekolah. Peserta didik juga dibiasakan untuk mendekati sebuah permasalahan dengan pertanyaan ("Bertanya" pada peta konsep), misalnya bertanya, "Apa yang akan terjadi kalau pagar sekolah (yang rusak) dibiarkan seperti itu?"

Pada tahap kedua yaitu "Membayangkan", peserta didik berdiskusi (sumbang saran) dan menentukan permasalahan apa yang ingin dan mampu mereka selesaikan dengan sebuah karya seni atau desain, serta mengembangkan alternatif solusi seni atau desain. **Perlu diperhatikan bahwa peserta didik diharapkan bisa memilih solusi yang mampu dikerjakan dalam 2-3 pertemuan saja, sehingga tidak disarankan untuk memilih permasalahan dengan solusi yang rumit (misalnya: bocor atap di salah satu kelas).** Pada tahap ini pula, peserta didik bisa mendengarkan bagaimana seorang seniman/desainer/pekerja seni yang ada di sekitar mereka membuat karya yang berdampak pada masyarakat sekitar, baik itu secara ekonomi, sosial, maupun budaya.

Selanjutnya pada tahap "Melakukan", peserta didik mengerjakan solusi yang sudah dipilih dalam kelompok selama 2-3 pertemuan. Hasil minimal yang diharapkan adalah poster untuk peningkatan kesadaran yang ditempel di tempat yang menurut mereka perlu (misalnya: untuk menjaga kebersihan sekolah), meskipun peserta didik diperbolehkan untuk mengerjakan solusi yang lebih berdampak (misalnya: membuat rak sepatu di luar mushola, perpustakaan, atau UKS sekolah).

Sebelum tahap terakhir yaitu "Berbagi", masing-masing kelompok didorong untuk melakukan evaluasi (lembar evaluasi tersedia). Kemudian, peserta didik diharapkan untuk menyiapkan bahan presentasi dalam masing-masing kelompok alur kerja mereka, dari mulai "Merasakan" hingga "Melakukan" untuk ditampilkan kepada seluruh kelas, bisa dalam bentuk tulisan (poster) atau presentasi verbal di depan kelas.

Keterhubungan Dengan Materi Sebelumnya

Pada Fase B, peserta didik terbiasa secara mandiri menggunakan prosedur dasar untuk menerapkan aneka keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, medium, alat, teknik, teknologi, prosedur atau proses dalam penciptaan karya seni rupa. Peserta didik mampu membuat sebuah karya yang berdampak bagi dirinya dan lingkungan terdekat.

Pada 2 bab sebelumnya juga, peserta didik sudah menguasai teknik menggambar dengan skala dan juga proses mendesain menggunakan pola ragam hias yang khas dari sekitar mereka.

Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir materi, siswa mampu meningkatkan akhlak kepada manusia dan alam melalui (1) empati terhadap permasalahan sekitar; meningkatkan kemampuan bergotong royong melalui (1) kolaborasi yang terbuka, dinamis, dan saling menghargai; dan meningkatkan kreativitas melalui pengembangan gagasan yang orisinil.

Konsep Berpikir Rancang dan Penelitian Berbasis Seni :

Proses kreasi seni dan desain selama bertahun-tahun telah berkembang dari sekadar membuat gambar menjadi terlibat pada pemecahan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Berbeda dengan cara saintifik untuk pemecahan masalah, cara artistik menawarkan pola pikir dan juga proses yang berbeda. Jika pada cara saintifik pola pemecahan masalah lebih linier, maka pada cara artistik ada pola yang tersebar dan memusat.

Proses yang dikenal dengan berpikir rancang (*design thinking)* dan juga metode penelitian berbasis seni *(art-based research)* telah berkembang secara meluas dalam 3 dekade terakhir. Keduanya bersifat komplementer, saling melengkapi antara satu sama lain. Pada peta konsep di atas kita akan memulai dari tahap *design thinking*, yaitu mengawali langkah pemecahan masalah dari "merasakan" atau empathizing orang-orang yang ada di lingkungan sekitar, apa kira-kira yang menjadi masalah mereka. Sementara pada *art-based research*, kita memulai dengan bertanya, karena pertanyaan yang baik bisa membawa pada solusi yang tepat. Kemudian, kita akan berimajinasi seluas mungkin, mengembangkan segala macam alternatif dari yang mudah hingga yang sulit terwujud; dari yang paling realistis hingga yang paling tidak masuk akal. Sebelum melakukan, kita memilih pilihan yang paling mungkin dilakukan namun cukup berdampak. Kemudian kita membuat rancangan dan menyelesaikan solusi tersebut. Setelah selesai, kita harus melalui tahap evaluasi untuk memeriksa apakah solusi tersebut masih tepat dan dibuat dengan baik. Tahap yang terakhir adalah berbagi dengan bercerita mengenai rangkaian proses yang sudah dilewati sebelumnya.

HUBUNGAN DENGAN SEJARAH SENI RUPA

Dalam seni tradisi, anggota masyarakat yang memiliki bakat seni biasanya dipilih untuk meneruskan kebiasaan untuk membuat benda-benda seni, baik untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari ataupun keperluan upacara.

Gambar 4.1 Contoh beberapa benda seni dari berbagai adat dan tradisi
Sumber: Kemendikbud/Canva Pro Stock Media (2020)

Kemudian saat seni rupa modern berkembang di abad ke-20, ada pemisahan antara seni tradisi yang terus dipraktikkan di masyarakat dengan seni rupa yang ada ditemui di galeri atau museum seni. Selama bertahun-tahun seni rupa tidak lagi menjadi bagian kehidupan masyarakat yang berdampak langsung, sejarahnya berjalan sendiri meskipun beberapa karya yang dibuat masih berkesesuaian dengan kondisi nyata di masyarakat. Namun pasca Reformasi 1998, kita bisa melihat pergeseran kembali seniman yang berkarya di tengah masyarakat dan menawarkan solusi serta berdampak langsung pada mereka. Sebut saja misalnya Tisna Sanjaya, yang mengembangkan Imah Budaya (IBU) yang berarti Rumah Budaya di Cigondewah, Bandung. Ia melakukan penghijauan dan mendirikan rumah untuk warga beraktivitas budaya, serta menjadikan kawasan kumuh Cigondewah lebih ramah untuk warga yang masih hidup di sana.

Gambar 4.2 Tisna Sanjaya di dalam IBU Cigondewah
Sumber: Tisna Sanjaya (2011)

Contoh lainnya adalah Arief Yudi Rahman, yang setelah menjadi seniman kembali ke Jatiwangi, Majalengka, Jawa Barat, kawasan produksi genting/jebor. Ia membangkitkan kembali kawasan Jatiwangi melalui upayanya menggagas Jatiwangi Art Factory. Pabrik bekas produksi genting milik keluarganya diubah menjadi ruang seni yang disebut Jebor Hall di mana ratusan acara seni budaya diselenggarakan.

Gambar 4.3 Diskusi Bersama Arief Yudi di Jebor Hall
Sumber: Kemendikbud/Jatiwangi Art Factory (2020)

Selain dalam bidang seni rupa, keilmuan desain hadir di tengah masyarakat untuk memberikan solusi pada permasalahan yang terjadi. Singgih Susilo Kartono, seorang desainer produk asal Kandangan, Temanggung, Jawa Tengah, kembali ke desanya untuk menyelesaikan masalah ekonomi yang terjadi akibat pembangunan yang tidak merata. Ia menggerakkan warga sekitar untuk menggunakan bahan alami yang tersedia di dekat mereka, yaitu kayu, untuk membuat produk radio kayu yang unik. Bersama dengan masyarakat, ia mendirikan sebuah perusahaan bernama Magno yang selain memproduksi juga menjaga keberlangsungan lingkungan dengan melakukan penghijauan kembali setelah masa tebang kayu.

Gambar 4.4 Singgih Susilo Kartono
Sumber: Kemendikbud/Singgih Susilo Kartono (2015)

Dari beberapa contoh tersebut, kita bisa melihat seni/desain yang berakar pada tradisi lokal maupun sumber daya setempat biasanya bisa berkembang lebih unggul di dunia internasional karena ciri khasnya yang unik dan tidak ditemukan di manapun selain di Indonesia.

Kosa Kata Khusus Seni

1. *Design thinking* : sebuah pola berpikir khas desainer yang fokus pada solusi untuk memahami permasalahan di masyarakat dan mencari pemecahannya.
2. *Art-based research* : sebuah metode penelitian khas seni yang fokus pada perumusan masalah dan pengembangan alternatif, baik itu sudut pandang atau solusi.
3. Komplementer: saling melengkapi satu sama lainnya.

(Lembar ini dapat diperbanyak, jika dibutuhkan)

A. Merasakan

Dalam kegiatan "Merasakan", peserta didik akan diajak untuk membuat kelompok beserta identitasnya dan berkeliling sekolah mengamati dan mencatat apa saja permasalahan yang bisa dipecahkan.

Media: Karton manila, alat gambar (pensil, pewarna, komputer, perangkat lunak desain), kertas, alat tulis, kamera (*smartphone*/kamera biasa) jika ada.

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Berkolaborasi dalam membuat identitas visual dari kelompok mereka.
2. Mendokumentasikan, mengelompokkan, dan mengelola data visual dari permasalahan sekitar sekolah.

Waktu total: 180 menit (4 x 45 menit)

Persiapan guru:

1. Guru bercerita bagaimana seni rupa dan desain bisa memberikan dampak langsung dan solusi pada permasalahan masyarakat melalui cerita Tisna Sanjaya, Jatiwangi Art Factory, atau Radio Kayu Magno (lihat awal bab). **Akan lebih baik jika guru bisa menemukan cerita dari seniman/pekerja seni yang lebih dekat dengan lokasi sekolah agar terasa lebih relevan bagi peserta didik.**
2. Guru mengundang peserta didik untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya dan menyampaikan permasalahan apa yang bisa mereka temukan di sekolah.
3. Guru memperkenalkan bagaimana dalam sebuah gerakan seni dan desain, umumnya pelaku/pekerja seni membuat identitas visual (logo). Logo dari sebuah kelompok atau merek dimaksudkan untuk membantu dalam penyampaian gagasan tentang kelompok tersebut. Contohnya logo Magno yang berasal dari produk pertama Singgih sebelum radio, yaitu kaca pembesar.

   Nama Magno berasal dari kata dalam Bahasa Inggris yaitu *"magnifying"* yang berarti memperbesar. Ia ingin semua produk Magno memiliki keunikan bentuk dan juga kesederhanaan yang sama dengan produk pertamanya tersebut. Jika sebuah produk unik dan sederhana, maka nilai keindahannya secara tidak langsung akan mengundang semua orang untuk memperhatikannya secara rinci.

g® magno

Gambar 4.5 Logo Magno
Sumber: magno / https://www.magno-design.com/?id=brandstory

4. Pada pertemuan kedua, guru meminta peserta didik membawa kamera (bisa *smartphone* atau kamera *pocket*/DSLR). **Jika tidak memungkinkan, peserta didik bisa menggunakan kertas dan pensil untuk 'merekam' dalam bentuk gambar** untuk mengamati dan mendokumentasikan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah.

Prosedur:

1. Membuat identitas visual kelompok (90 menit)

a. Peserta didik membuat sebuah kelompok berisi 4-5 orang (bisa juga difasilitasi oleh guru.
b. Bersama dengan kelompoknya, peserta didik diminta untuk membuat nama kelompok dan menuliskan secara singkat latar belakang dari kelompok tersebut.
c. Setelah itu, mereka memindahkan nama (atau diubah menjadi logo, jika mampu) menjadi gambar pada kertas karton manila.

Gambar 4.6 Peserta DIdik Diskusi Berkelompok
Sumber: Kemendikbud/Carla Agustian (2020)

Gambar 4.7 Contoh Siswa Memindahkan Nama Menjadi Logo
Sumber: Kemendikbud/Dinar aprillio (2020)

2. Mengamati dan mendokumentasikan permasalahan di sekitarmu (90 menit)

a. Dalam kelompoknya, peserta didik diminta untuk berkeliling sekolah dan menemukan 3 (tiga) permasalahan yang menurut mereka penting untuk diselesaikan.
b. Peserta didik berkeliling sekolah, mengamati, memilah, dan mendokumentasikan permasalahan yang ditemukan dengan teknik fotografi atau gambar sketsa.
c. Setelah selesai, peserta didik kembali ke kelas dan berdiskusi serta memilih 3 (tiga) alternatif penyelesaian dari permasalahan yang mereka temukan di sekitar sekolah.

Gambar 4.8 Kiri: Contoh Foto Permasalahan Sekolah; Kanan: Contoh Sketsa Permasalahan Sekolah
Sumber: Kemendikbud/Canva Pro Stock Media ; Kemendikbud/Dinar aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir (selalu tunjukkan rubrik pada siswa jika diminta, transparansi penilaian akan membantu siswa untuk mengembangkan rasa percaya diri).

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan untuk membuat nama kelompok yang menarik dan sebisa mungkin mencerminkan kekuatan dari kelompoknya.
2. Mengingatkan peserta didik bahwa tugas ini adalah tugas kelompok maka tidak sah jika pembagian porsi kerjanya tidak seimbang. Tidak boleh dalam kelompok ada anggota tim yang tersisihkan.
3. Saat berkeliling sekolah, mengingatkan peserta didik untuk tetap mengerjakan tugasnya dan tidak melakukan hal-hal yang tidak berkaitan dengan tugas.
4. Berikan dorongan untuk berkeliling ke seluruh sudut sekolah, dari mulai pagar hingga tembok belakang untuk bisa melihat permasalahan yang ada.

Pertanyaan Untuk Membantu Asesmen

1. Saat membuat identitas visual kelompok:

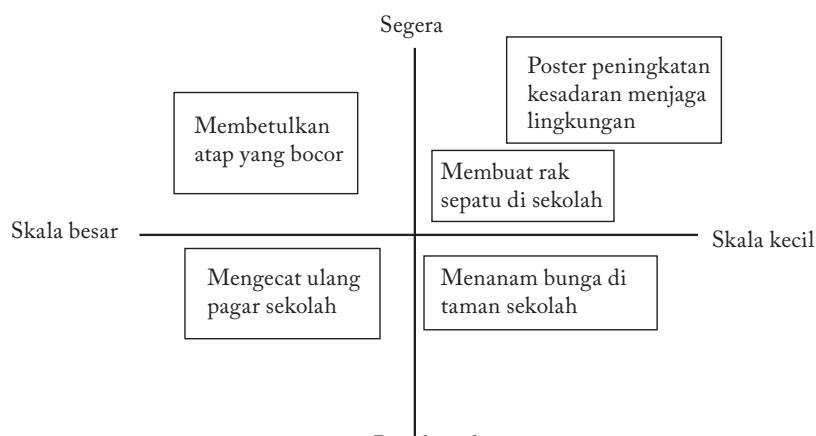
a. Menurut kalian, apa kekuatan dari kelompok kalian?
b. Dari nama tersebut, apakah kalian bisa membuat logo?
c. Mengapa kalian memilih bentuk logo atau warna ini untuk identitas kelompok kalian?

2. Saat mengamati dan mendokumentasikan permasalahan di sekolah:

a. Perhatikan sekitarmu, bisakah kamu melihat sesuatu yang rusak?
b. Adakah yang kurang dari tempat ini?
c. Menurutmu, bagaimana bisa tempat ini dibuat menjadi lebih nyaman?

B. Membayangkan

Dalam kegiatan "Membayangkan", peserta didik bersama kelompoknya akan belajar dari seniman/pekerja seni yang ada di sekitar sekolah tentang bagaimana menggunakan cara artistik untuk memecahkan masalah. Peserta didik juga belajar untuk memilah dan memilih solusi dari permasalahan yang ingin mereka pecahkan.

Media : Karton manila, kertas, alat tulis, alat pewarna, atau jika ada perangkat lunak untuk membuat presentasi (*Microsoft Power Point* atau sejenisnya).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Berkolaborasi dalam membahas permasalahan dan memetakan alternatif solusi dari permasalahan-permasalahan tersebut.
2. Mengetahui cara seorang seniman/desainer lokal yang hidup di dekat mereka membuat karya seni/desain yang berdampak pada kehidupan masyarakat.

Waktu total : 180 menit (4 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru menyiapkan contoh matriks sederhana yang akan digunakan untuk peserta didik memetakan alternatif solusi berdasarkan hasil pengamatan dan permasalahan yang mereka temukan pada pertemuan sebelumnya. Matriks ini hanya terdiri dari sumbu skala besar-skala kecil dan sumbu segera-bisa ditunda.

Contoh Matriks

Sebelum pertemuan kedua, guru mencari seniman/desainer lokal yang bisa diundang sebagai narasumber untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang hal-hal sebagai berikut:

1. Latar belakang menjadi seniman/desainer.
2. Karya-karya yang pernah dibuat (boleh melalui gambar atau benda asli).
3. Mengapa karya-karya tersebut dibuat.
4. Bagaimana biasanya proses membuat karyanya.
5. Apakah karya-karya tersebut berdampak pada masyarakat secara ekonomi, sosial, atau budaya? (misalnya, jika seniman membuat UKM kerajinan berarti ada dampak secara ekonomi; jika seniman membuat sanggar berarti ada dampak secara sosial; jika seniman secara rutin mengadakan upacara/pagelaran berarti ada dampak secara budaya).

Prosedur:

1. Sumbang saran dan pemetaan masalah (90 menit)

a. Dalam kelompoknya, peserta didik membahas permasalahan yang ditemukan dan mengembangkan alternatif solusi dari permasalahan tersebut.
b. Guru menunjukkan matriks yang akan digunakan untuk kegiatan pemetaansebelumnya (bisa menggunakan papan tulis, kertas, atau proyektor).
c. Masing-masing kelompok menyalin matriks tersebut pada sebuah kertas.
d. Setelah itu, mereka memetakan alternatif solusi yang sudah mereka hasilkan dari aktivitas urun rembuk sebelumnya.

Gambar 4.9 Peserta Didik Membahas Permasalahan
Sumber: Kemendikbud/Wahidta PN (2020)

2. Menyimak cara kerja seniman/desainer (90 menit)

a. Guru mengenalkan narasumber seniman/desainer dan menyampaikan tugas untuk menyimak pemaparannya pada peserta didik.
b. Peserta didik melihat lembar tugas (terlampir) dan memahami apa yang harus dilakukan saat menyimak pemaparan narasumber.
c. Narasumber memaparkan materinya sesuai dengan yang diminta (lihat 5 poin pada persiapan guru) dan peserta didik menyimak sambil mengisi lembar tugasnya.
d. Guru memastikan lembar tugas peserta didik terisi semuanya, dan mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan berbagi tentang kegiatan yang sedang mereka lakukan untuk perbaikan lingkungan sekolah.

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir. Mohon selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Berikan dorongan peserta didik untuk membuat alternatif solusi yang banyak dan beragam, dari mulai yang paling mudah untuk dilakukan hingga yang paling sulit.
2. Pastikan peserta didik memahami kegunaan matriks dan cara menggunakannya.
3. Berikan dorongan peserta didik untuk memetakan solusi-solusi tersebut dengan tepat agar memudahkan mereka untuk memilih satu solusi untuk diwujudkan.
4. Sampaikan perkenalan narasumber dengan menarik.
5. Pastikan peserta didik memahami lembar tugas yang harus diisi saat menyimak paparan narasumber.
6. Berikan dorongan untuk peserta didik untuk menyimak dengan antusias dan berpartisipasi aktif dalam tanya jawabnya.

Pertanyaan Untuk Membantu Monitoring Peserta Didik

1. Saat urun rembuk & pemetaan masalah:

a. Selain solusi yang sudah ditulis, apakah ada lagi yang menurut kalian bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut? Coba cari lima kemungkinan lagi.
b. Apa kalian yakin solusi ini skalanya kecil/besar? Mengapa?
c. Apa kalian yakin ini harus segera/bisa ditunda? Mengapa?

2. Saat menyimak cara kerja seniman/desainer:

a. Menurut pengalaman Bapak/Ibu/Kakak, apakah sulit menjadi seniman/desainer?
b. Apakah ada saran dari Bapak/Ibu/Kakak untuk anak-anak di sini yang suka menggambar atau membuat kerajinan agar bisa terus berkarya?
c. Bagaimana Bapak/Ibu/Kakak mengajak masyarakat sekitar untuk turut serta dalam proses membuat karya?

LEMBAR KERJA SISWA

Nama : ____________________

Kelas : ____________________

Simaklah penjelasan dari pekerja seni tentang mengapa dan bagaimana pekerjaannya mampu membantu sekitarnya, dan jawablah beberapa pertanyaan berikut ini!

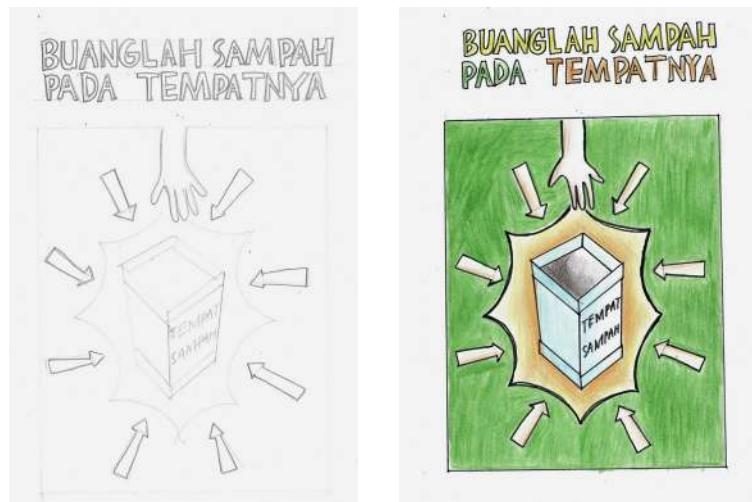
Siapa namanya? Karya seni apa yang biasanya ia buat?
Mengapa ia membuat karya seni tesebut?
Bagaimana karya tersebut dibuat? Apakah ia dibantu oleh orang lain? Siapakah mereka?
Apakah keberadaannya membantu orang-orang atau lingkungan sekitar? Jika iya, bagaimana caranya?

C. Melakukan

Dalam kegiatan "Melakukan", peserta didik diarahkan untuk mewujudkan solusi yang mereka pilih bersama-sama dalam kelompok.

Media : Disesuaikan dengan solusi yang dipilih oleh kelompok sebelumnya, kamera (*smartphone*/kamera biasa) atau buku dan alat tulis untuk merekam proses.

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Memilih dan menerapkan alat, proses, dan teknologi tertentu untuk membuat karya yang merespon situasi terkini.
2. Berkolaborasi dalam menciptakan sebuah karya seni/desain sebagai sebuah solusi dari permasalahan yang ada di sekolah.

Waktu total : 180 menit (4 x 45 menit)

Persiapan guru:

1. Guru menyampaikan bahwa selama 2 pertemuan ke depan, masing-masing kelompok diberikan waktu untuk mewujudkan solusi yang sudah dipilih pada tahap "Membayangkan".
2. Guru memastikan masing-masing kelompok tidak kesulitan mendapatkan alat, bahan, dan teknologi yang dibutuhkan untuk mewujudkan solusi mereka. Guru bisa mengarahkan peserta didik untuk meninjau kembali pilihan mereka dan menyesuaikan dengan alat dan bahan yang tersedia dan/atau teknologi yang lebih sederhana, jika ada kesulitan.

Prosedur:
1. Guru menyampaikan aturan umum dari proses pengerjaan karya ini, yaitu:
a. Peserta didik harus bekerja dalam kelompok.
b. Masing-masing kelompok boleh saling meminjam alat dan bahan.
c. Peserta didik tidak diperkenankan untuk meninggalkan lingkungan sekolah.
d. Masing-masing kelompok bertanggung jawab dengan alat dan bahan yang dibawa ke sekolah, jika memungkinkan alat dan bahan boleh disimpan dengan aman di sekolah.
2. Masing-masing kelompok membuat karya di tempat yang mereka sepakati
3. Salah satu anggota kelompok bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan dalam bentuk foto, jika tidak tersedia kamera dokumentasi bisa menggunakan metode kliping dan sketsa gambar pada buku tulis terpisah.

4. Guru mengingatkan sisa waktu.
5. Jika sudah menjelang akhir waktu pertemuan, peserta didik diminta untuk membereskan kembali alat dan bahan yang digunakan, serta karya yang sedang dalam proses dikerjakan.

Gambar 4.10 Contoh Poster Oleh Siswa Kelas 7
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir. Mohon selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Pastikan peserta didik tidak mengerjakan hal-hal lain dan bekerja dalam kelompok.
2. Berikan dukungan jika peserta didik nampak kesulitan dalam mengerjakan karyanya.
3. Berikan dorongan peserta didik untuk saling membantu, meskipun hanya sekadar meminjamkan alat atau berbagi bahan dengan kelompok lain
4. Mengingatkan masing-masing kelompok untuk mendokumentasikan kegiatannya.
5. Mengingatkan sisa waktu dan meminta peserta didik untuk merapikan kembali alat, bahan, dan karya yang sedang dikerjakan.

Pertanyaan Untuk Membantu Monitoring Peserta Didik

1. Apakah semua orang bekerja dalam kelompok ini?
2. Kelihatannya kalian kesulitan, apa ada yang bisa Bapak/Ibu bantu?
3. Apakah kalian bisa meminjamkan alat tersebut atau berbagi bahan yang kalian punya dengan kelompok lain?
4. Siapa yang mendokumentasikan kegiatan ini?
5. Menurut kalian, karyanya bisa selesai tidak dalam sisa waktu yang tersedia?
6. Waktunya 15 menit lagi, mohon bantuannya untuk membereskan kembali alat, bahan, dan karyanya ya!

D. Berbagi

Dalam kegiatan “Berbagi”, peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berbagi dan menyimak proses yang sudah dijalani oleh masing-masing kelompok.

Media : Kertas, alat tulis dan pewarna, alat bantu tulis digital atau perangkat lunak desain (bila ada).

Capaian Pembelajaran:
Pada akhir materi, siswa mampu:
1. Berkolaborasi dalam merefleksikan efektivitas pesan dalam karyanya.
2. Mengomunikasikan konteks dan pilihan media, bahan, alat, proses atau teknologi karyanya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Waktu total : 180 menit (4 x 45 menit)

Persiapan guru:

Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan media yang akan mereka gunakan untuk membuat bahan presentasi. Selain itu, guru dapat mengantisipasi peserta didik yang tidak segera memulai presentasi, dengan beberapa metode presentasi, yaitu:
1. Tinjau karya *(gallery walk)* : peserta didik membuat poster atau tayangan proses kerja di sekitar kelas maupun di lingkungan sekolah dan secara bersamaan berkeliling untuk melihat dan menanggapi hasil presentasi kelompok lain, misalnya dengan tulisan.
2. Presentasi kelompok: masing-masing kelompok maju ke depan kelas dan menyampaikan proses kerja mereka secara lisan, dan mendapat tanggapan secara lisan pula dari teman-teman sekelasnya.

Prosedur:

1. Evaluasi dan persiapan presentasi (90 menit)

a. Guru meminta peserta didik untuk melakukan evaluasi dari proses kerja yang sudah selesai menggunakan lembar evaluasi yang tersedia.

b. Guru mengingatkan sisa waktu.

c. Guru mempersilahkan masing -masing kelompok untuk memaparkan hasil evaluasinya.

Gambar 4.11 Contoh Galery Walk
Sumber: Kemendikbud (2020)

Gambar 4.12 Contoh Presentasi
Sumber: Kemendikbud/Carla Agustian (2020)

Metode dan Kriteria Asesmen (*Cross-analysis* Dengan CP dan Profil Pelajar Pancasila)

Menggunakan rubrik yang terlampir. Mohon selalu tunjukkan rubrik pada siswa sebagai bentuk transparansi penilaian sehingga dapat akan membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri, serta memahami letak kelebihan dan kekurangannya.

Umpan Balik Pada Peserta Didik Saat Memonitor Tugas

1. Pastikan peserta didik tidak mengerjakan hal-hal lain dan bekerja dalam kelompok.
2. Berikan dukungan jika peserta didik nampak kesulitan dalam mengerjakan karyanya.
3. Berikan dorongan peserta didik untuk saling membantu, meskipun hanya sekadar meminjamkan alat atau berbagi bahan dengan kelompok lain.
4. Mengingatkan sisa waktu dan meminta peserta didik untuk merapikan kembali alat, bahan, dan karya yang sedang dikerjakan.

Pertanyaan Untuk Membantu Monitoring Peserta Didik

1. Apakah semua orang bekerja dalam kelompok ini?
2. Kelihatannya kalian kesulitan, apa ada yang bisa Bapak/Ibu bantu?
3. Apakah kalian bisa meminjamkan alat tersebut atau berbagi bahan yang kalian punya dengan kelompok lain?
4. Siapa yang mendokumentasikan kegiatan ini?
5. Menurut kalian, karyanya bisa selesai tidak dalam sisa waktu yang tersedia?
6. Waktunya 15 menit lagi, mohon bantuannya untuk membereskan kembali alat, bahan, dan karyanya ya!

Perhatian!

Bapak/Ibu diharapkan untuk membantu para siswa menjaga kebersihan, sikap disiplin, keamanan, dan kesehatan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah.

DAFTAR PENILAIAN GURU

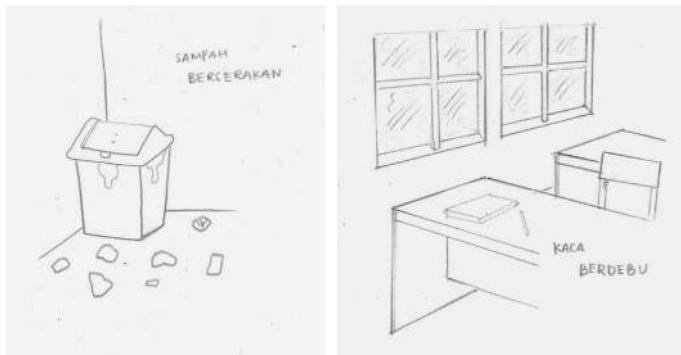
Judul Bab/Subbab :

Tanggal Pelaksanaan :

Total Waktu Ajar :

1. Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?
2. Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?
3. Apakah dalam pelaksanaannya sudah *"student-centered"*? Jika belum, apa kesulitannya?
4. Jika melihat ke belakang, hal apa yang bisa saya lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik?

5. Apa yang saya pelajari dan bisa bermanfaat untuk di masa depan?
6. Persiapan: apakah saya sudah melakukan persiapan dengan baik?
7. RPP: apakah saya membuat ulang RPP yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan sumber daya yang tersedia?
8. Pelaksanaan: apakah waktunya terlalu cepat, sesuai dengan petunjuk prosedur dalam buku, atau lebih lambat? Mengapa?
9. Penilaian: apakah saya menggunakan rubrik penilaian yang disediakan? Jika iya, apakah ada penyesuaian? Jika tidak, apa kesulitannya? Bagaimana saya menggantikannya dengan sistem penilaian yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik?

Unit 4.
BERKARYA SENI UNTUK PERUBAHAN
DAFTAR RUBRIK PENILAIAN

Nama : Kelas :

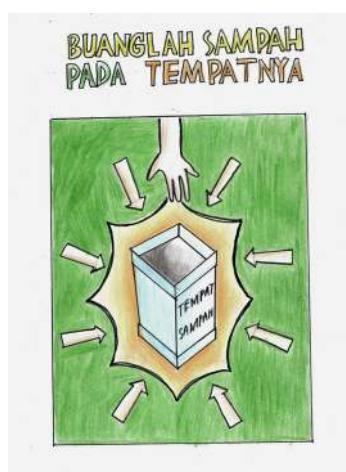
Nama Guru : Tanggal :

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk memilih dan menggabungkan teknik seni dan desain.	Peserta didik mampu menggunakan beragam jenis alat dan teknik untuk menciptakan karya seni yang berdampak.	Peserta didik mampu menggunakan alat dan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya (gambar dan tulisan) untuk menciptakan karya seni yang berdampak (misal: poster).	Peserta didik mampu menggunakan alat dan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya (gambar dan tulisan), namun belum sesuai dengan kemampuan mereka (misal: poster hitam putih padahal mereka memiliki alat pewarna).	Peserta didik mampu menggunakan alat dan teknik yang sudah dipelajari sebelumnya (gambar dan tulisan), namun jauh di bawah kemampuan mereka (misal: poster hanya dibuat dengan pensil di atas kertas A4, padahal mereka memiliki lebih banyak pilihan).	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya.	Peserta didik mampu menyampaikan proses membuat karya dengan runtut dan semua keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang kuat.	Peserta didik mampu menyampaikan proses membuat karya namun kurang runtut **atau** tidak semua keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang kuat.	Peserta didik mampu menyampaikan proses membuat karya namun kurang runtut **dan** tidak semua keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang kuat.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan proses membuat karya dengan runtut **dan** banyak keputusan dalam pembuatan karya diambil dengan alasan yang lemah atau tanpa alasan.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Komponen Asesmen	Sangat Baik (100 – 90)	Baik (89-80)	Cukup Baik (79-70)	Butuh Perbaikan (69-60)	Tidak Memuaskan (0-59)
Bergotong royong: Kemampuan bekerja dalam kelompok.	Peserta didik mampu berkolaborasi, membagi dan menjalankan tugas, serta saling memotivasi dengan baik.	Peserta didik mampu berkolaborasi, namun kurang mampu membagi dan menjalankan tugas **atau** saling memotivasi.	Peserta didik kurang mampu berkolaborasi, kurang mampu membagi dan menjalankan tugas **dan** tidak mampu saling memotivasi.	Peserta didik tidak mampu berkolaborasi, tidak membagi dan menjalankan tugas secara mandiri **dan** tidak mampu saling memotivasi.	Siswa tidak mengumpulkan tugas.
Akhlak pada manusia dan alam: Kesesuaian karya dengan permasalahan yang dipecahkan.	Peserta didik mampu membuat karya yang sangat sesuai sebagai solusi yang berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (contoh: membuat tempat sampah di area yang banyak sampah).	Peserta didik mampu membuat karya yang sangat sesuai sebagai solusi namun kurang berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (contoh: membuat poster "dilarang membuang sampah" di area yang banyak sampah).	Peserta didik kurang mampu membuat karya yang sesuai sebagai solusi dan juga kurang berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (contoh: membuat poster "dilarang membuang sampah" di area yang tidak banyak sampah).	Peserta didik tidak mampu membuat karya yang sesuai sebagai solusi hingga tidak berdampak terhadap permasalahan yang dimiliki sekolah (contoh: membuat poster "dilarang membuang sampah" di area yang tidak terlihat).	Siswa tidak mengumpulkan tugas.

Contoh gambar siswa kelas 7 :

Jika sampai tahap mengumpulkan masalah : Butuh Perbaikan

Gambar 4.13 Contoh gambar dalam tahap mengumpulkan masalah
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Jika sampai tahap elaborasi menjadi poster (tanpa warna) : Baik

Gambar 4.14 Contoh gambar sampai tahap elaborasi menjadi poster tanpa warna
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

Jika sampai tahap elaborasi menjadi poster (dengan warna) atau produk : Sangat Baik

Gambar 4.15 Contoh gambar sampai tahap elaborasi menjadi poster dengan warna atau produk
Sumber: Kemendikbud/Dinar Aprillio (2020)

INDEX

GLOSARIUM

Asimetris tidak sama kedua bagiannya
Dimensi parameter atau pengukuran yang dibutuhkan untuk mendefinisikan sifat objek
Detail hal kecil yang sangat diperhatikan
Ekspresif mengungkapkan perasaan dan pertimbangan dalam diri
Gestur bentuk komunikasi melalui tubuh
Geometris ragam hias berbentuk lingkaran dan macam persegi
Gradasi perpindahan warna yang berangsur lembut dari warna gelap ke terang ataupun sebaliknya
Grid garis bantu
Horizontal garis yang menyamping ke kiri dan ke kanan
Imajinasi daya pikir untuk membayangkan kejadian berdasarkan pengalaman ataupun khayalan
Keseimbangan kesamaan bobot dari unsur-unsurnya
Kolase komposisi artistik dibuat dari beberapa bahan
Kontras perbedaan yang mencolok pada suatu pola atau unsur
Lanskap posisi kertas horizontal, juga nama lain dari gambar pemandangan
Logo identitas visual terhadap suatu entitas yang mempunyai kriteria khusus seperti bentuk, filosofi dan warna
Model contoh
Motif bentuk dasar hiasan akan menghasilkan pola yang diulang
Objek hal disekitar yang digunakan sebagai patokan
Observasi melihat dengan sungguh-sungguh, teliti, penuh perhatian
Outline garis rangka atau garis terluar
Patung karya tiga dimensi yang menyerupai bentuk
Pola rancangan bentuk
Proporsi ukuran dan skala relatif dari satu objek ke objek lainnya
Realistis apa adanya sesuai penglihatan
Ruang area yang ditempati subjek dalam karya seni dua dimensi atau tiga dimensi
Simetris sama besar atau sama berat kanan dan kiri
Sekunder warna yang didapat dengan cara mencampurkan warna
Skala perbandingan objek gambar sesungguhnya dengan objek di dalam bidang gambar
Sketsa goresan cepat yang membentuk sebuah citraan
Still Life lukisan benda mati
Titik fokus hal pertama yang dilihat oleh mata
Tenun teknik pembuatan kain dengan menggunakan benang
Tersier warna lain selain warna primer

Tipografi seni menata huruf dan mengatur penyebarannya pada ruang yang tersedia
Tracing/ Jiplak membuat gambar presisi dengan teknik kotak cahaya
Variasi ragam hias atau bentuk dasar hiasan yang menjadi pola dalam karya seni
Visual dapat dilihat dengan indra penglihat

Pengetahuan Dasar Elemen dan Prinsip Seni Rupa

Elemen Seni Rupa (alat untuk membuat karya seni)	
Garis	
Bentuk	
Bidang	
Warna	
Tekstur	
Ruang	
Pencahayaan	

Prinsip Seni Rupa (bagaimana menggunaan alat untuk membuat karya seni)	
Pola	
Kontras	
Fokus Perhatian	
Seimbang	
Proporsi/ Skala	
Harmoni	
Irama/ Gerak	

Garis horizontal, vertikal, diagonal, lurus, lengkung, putus-putus, titik-titik, tebal, tipis

Bentuk dua dimensi rata, geometris (lingkaran, persegi, segitiga), organis

Bentuk tiga dimensi bervolume, geometris (kubus, bola, kerucut), organis (manusia, binatang, tanaman, bangunan, objek)

Warna Primer warna dasar yang bukan campuran dari warna lain seperti biru, kuning, merah

Warna Sekunder warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer

Tekstur tampilan pada permukaan objek yang menyampaikan rasanya (halus, kasar, lengket, dll)

Ruang area di sekitar, dalam, atau bagian dari gambar, terkait dengan perspektif dan terdiri dari ruang positif dan negatif

Pencahayaan Gelap/terang dari warna. Penambahan warna putih pada warna menjadikannya tint (cerah). Penambahan warna hitam pada warna menjadikannya shade (gelap).

Pola penyusunan elemen-elemen yang berulang atau beragam (bentuk, garis, warna) atau motif

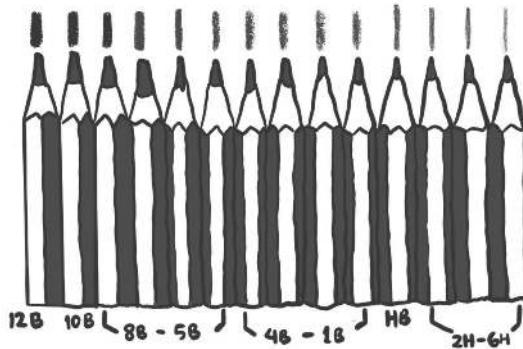
Kontras penyusunan elemen-elemen rupa yang berseberangan sifat (tekstur lembut dan kasar; pencahayaan gelap dan terang) untuk menonjolkan perbedaan, visual yang menarik, atau fokus karya

Fokus Perhatian atau titik penting pada karya yang dicapai dengan menghadirkan kontras, pengulangan, atau melalui warna dan bentuk yang berbeda dari yang lain

Keseimbangan kesan berat dan titik penting dari penyusunan elemen-elemen rupa secara simetris atau asimetris

Proporsi/Skala hubungan antar objek secara ukuran, jumlah, dan juga terhadap bidang gambar secara keseluruhan

Harmoni penyusunan elemen-elemen yang menyebabkan pengamat merasakan mereka bagian dari sebuah kesatuan

Gerak/irama penggunaan susunan elemen-elemen untuk mengesankan gerak ke sebuah titik pada karya

PENGETAHUAN DASAR ALAT DAN BAHAN

1. PENSIL

TERBUAT DARI GRAFIT MURNI

B MENGINFORMASIKAN KETEBALAN (BOLDNESS), YANG BERARTI KANDUNGAN GRAFITNYA LEBIH BANYAK

H MENGINFORMASIKAN KEKERASAN KOMPOSISI LEAD-NYA, YANG BERARTI KANDUNGAN TANAH LIATNYA LEBIH BANYAK.

ANGKA DI DEPAN HURUF MEMPERLIHATKAN TINGKAT KETEBALAN/KEKERASAN KOMPOSISI SUATU PENSIL.
MISALNYA 2H AKAN LEBIH KERAS DARI H/HB ATAU 2B AKAN LEBIH LEMBUT DAN TEBAL DIBANDINGKAN B. HB BERARTI PENSIL MEMILIKI KEDUA SIFAT KERAS DAN TEBAL.
KESALAHAN BEKERJA DENGAN PENSIL DAPAT DIHAPUS MENGGUNAKAN PENGHAPUS.

2. PENSIL MEKANIK

MEMILIKI RONGGA SELONSONG YANG DAPAT DIISI DENGAN SEBATANG GRAFIT MURNI YANG AKAN KELUAR DARI LUBANG PENSIL.

BESARAN BATANG GRAFIT/LUBANG PENSIL YANG UMUM DIGUNAKAN ADALAH 0.5mm DAN 0.7mm

3. PEWARNA KERING

PEWARNA YANG TIDAK MEMERLUKAN AIR UNTUK PENGGUNAANNYA.
MISAL:

A. PENSIL WARNA

TERBUAT DARI CAMPURAN LILIN/OIL DENGAN PIGMEN WARNA DAN AGEN PENGIKAT.
GORESAN PENSIL WARNA TIDAK BISA DIHAPUS

Pengetahuan alat dan bahan
Sumber: Visualogic/Imawan Rahadianto (2020)

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Panitia Pameran KIAS (Ed). 1990. Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Zaman Prasejarah Hingga Kini. Jakarta: Pameran KIAS.

Center for Responsive Schools. 2016. *Responsive Classroom for Music, Art, PE, and Other Special Areas.* Massachusetts: Center for Responsive Schools, Inc.

Hogan, J. 2018. *Studio Thinking from the Start: The K–8 Art Educator's Handbook*. New York: Teachers College Press.

Hume, H. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools.* California: Jossey-Bass.

Internet :

http://www.artnet.com/artists/mochtar-apin/rumah-rumah-va0bilDkNs_Z2z2VYMFNxg2 diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/s-sudjojono diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/11754 diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/s-sudjojono diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

https://www.kemdikbud.go.id/main/galleries/festival-dan-lomba-seni-siswa-nasional-2018-resmi-dibuka (2015) diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

https://tricorners.wordpress.com/2012/10/20/sejarah-mesin-cetak (2012)

http://ardilamadi.blogspot.com/2013/08/logo-elpiji.html (2015) diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

https://www.magno-design.com/?id=brandstory diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

https://mcdonalds.co.id/ (2020) diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

https://www.pertamina.com/id/makna-logo (2020) diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

https://tumpi.id/proses-perubahan-dan-arti-logo-pertamina/ (2012-2019) diunduh 15 April 2021 pukul 16.04 WIB

Profil Penulis

Nama Lengkap : Ardhana Riswarie, MA, AThR
E-mail : ar.riswarie@fsrd.itb.ac.id
ar.ardhanariswarie@gmail.com
Instansi : FSRD ITB
Bidang Keahlian : *Art Therapy*

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

2012-2013 *Art Therapist* Magang
Community Learning Disability Team, Borough of Havering, London

2013-2014 *Art Therapist* Magang
Plumstead Manor School, London

2014-2016 Asisten Akademik
Kelompok Keahlian Estetika & Ilmu-Ilmu Seni, FSRD ITB

2014-2015 *Art Therapist*
Rumah Cemara Treatment Center, Bandung

2016-sekarang *Art Therapist*
Bright Beginnings Developmental Center, Bandung

2017-sekarang Dosen
Program Studi Seni Rupa, FSRD ITB

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

2004-2009 Sarjana Seni Rupa
Prodi Seni Rupa, FSRD ITB

2012-2014 *Master of Arts in Art Psychotherapy*
Goldsmiths, University of London

Judul Buku dan Tahun Terbit :

2017 Lentera Makna: Seni Rupa di Mata Perempuan Pengajar

2017 Perempuan Hari Ini: Peran dan Keseharian Dalam Budaya Visual Indonesia

2019 *Therapeutic Art*

Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

2017 Riswarie, A., Wulansari, M. *Using Art in Alternative Education Provided for Communities in Bandung in 2006 – 2016, InSEA 35th World Congress Proceedings, p. 495 - 499*

2019 Riswarie, A., Damajanti, I., Adriati, I., *Application*

	of Housen's Model of Aesthetic Development in Higher Education: An Exploration of Cognitive Aspects during Art Appreciation, IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1175. Doi: 10.1088/1742-6596/1175/1/012173
2019	Riswarie, A., Refleksi Diri Peserta Didik Terhadap Keterlibatan Dalam Program *Psychosocial Capacity Building* Berbasis Seni Rupa dan Desain Pada Konteks Kebencanaan, Prosiding Seminar Nasional Seni dan Desain 2019, hal. 83-91
2020	Riswarie, A., Damajanti, I. *Using Art to Foster Empathy, AESCIART Proceedings,* ISBN: 978-623-90446-2-6
2021	Halim, E., Riswarie, A., Harjatanaya, C., *Homecoming: Transitional Experiences of Art Therapists in Indonesia, Inaugural International Art Therapy Practice/Research Conference Proceedings*

Profil Penulis

Nama Lengkap : Vincent Albert Samoel
E-mail : vincent.rumahloine@gmail.com
Instansi : Sanggar Seni Rupa Kontemporer
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi :

2010-2014	Guru Seni Rupa (Kelas 10-12) SMP Bintang Mulia, Bandung, Indonesia.
2010-2014	Guru Fotografi SMP Bintang Mulia, Bandung, Indonesia
2014	Pembicara dan Juri *Workshop* foto dan video, *Indonesian Medical Student's Training and Competition (IMST).*
2015	Dosen Tamu *Photo documentary and film documentary,* Antropologi Universitas Pajajaran.
2015	Kurator *Art Against Stigma Rumah Cemara,* ITB *Art Fair,* Bandung, Indonesia.
2015	Kurator *Family Portrait Project,* Pulosari, Bandung, Indonesia
2015	Kurator *Moving Museum: River Community Kuya Gaya,* YPK *building*, Bandung Indonesia
2015	Kurator Penance, Pameran Tunggal Andro Napitupulu, OmniSpace, Bandung, Indonesia
2015	Kurator *Moving Museum: Pulosari Community Museum Exhibition,* Pulosari, Bandung, Indonesia.
2015-2016	Dosen Program Internasional ITHB, Bandung, Indonesia.
2016	Pembicara *Symposium "ART OF ANTIEXCLUTION",* Singapore.
2016	Pembicara *Workshop "How to start an art project with community",* Singapore.
2017	Mentor dan Workshop *"Design Thinking"* INDDES, ITB, Bandung, Indonesia.

2018	Kurator *Moving Museum : Rumah Cemara Community,* CCA Udjazdowski Castle, Warsaw, Poland.
2018	Kurator *Moving Museum: Rumah Cemara Boxing Camp,* Galeri Nasional Indonesia, Jakarta, Indonesia.
2018	Kurator Metamorfosis, Sanggar Seni Rupa Kontemporer *First Class Exhibition,* Bandung *Creative Hub*, Bandung, Indonesia.
2018	Pembicara : *"Exotication" with Igor from URSUS,* CCA Ujadowski Castle, Warsaw, Poland. Pembicara : *"Don't Call Me Hero" INI project,* Prague, Czech. Pembicara : "Indonesia Tanpa Stigma", CCA Ujadowksi Castle. Pembicara : *Enviromental Anthroplogist class,* Stockholm University, Stockholm, Sweden. Pembicara : *Publishing Class,* Stockholm University, Stockholm, Sweden. Pembicara : *Teret–Teret,* Ice Addis, Addis Ababa, Ethiopia

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

2004-2009	Sarjana Seni Rupa Prodi Kriya Keramik, FSRD ITB

Judul Buku dan Tahun Terbit :

2018	*The Art of Anti-Exclusion "A collection of writings by Asian artists working with communities In collaboration with* June Goh, Syed Ibrahim, Alecia Neo, Akemi Minamida, Makoto Nomura, Ming Poon, Ashwini Raghupathy, Vincent Rumahloine, Bellini Yu." *Edited by* Felicia Low.
2020	*Things We Do Together. The Post Reader.*

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Zaitun Y.A. Kherid, M.Pd.
E-mail : eza_kherid@unj.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Jakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi :

2005-2010 Graphic Designer
Indraw Creative Works

2008-sekarang Dosen
Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
2. S2 Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit :

2019 Editor Buku Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam Untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 di SMP (Teknik Bermain Alat Musik Tradisional), UNJ Press

2019 Editor Buku Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 Di SMP (Teknik Membuat Alat Musik Sederhana dari Bahan Limbah Keras Organik), UNJ Press

2019 Editor Buku Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam Untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 di SMP (Aerator Akuarium Sederhana Tanpa Listrik), UNJ Press

2019 Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik" untuk Guru Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

2019 Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik" untuk Siswa Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan

	Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2019	Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik Cap" untuk Guru Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2019	Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik Cap" untuk Siswa Pelajaran Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2020	Penelaah Buku Panduan Guru Seni Rupa SD, SMP, SMA, Badan Peneliti dan Pengembangan dan Perbukuan, Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Judul Penelitian dan Tahun Terbit :

2017	Keberadaan Ragam Hias Betawi di Lima Wilayah DKI Jakarta
2018	Model Penulisan Ilmiah Skripsi Penciptaan Karya Inovatif bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ
2019	Nilai Budaya dan Karakter dalam Seni Furoshiki
2019	*Proceeding* of The 7th ICAPAS, *Thesis Writing Model on the Arts Practice (Topic of Submission: New tools and models of art learning)* 139 – 153
2019	Merancang Grafis di T-shirt dengan Teknik Cetak Digital bagi Peserta PKBM Karya Ummat, DIKTI *(https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/69 9)*
2020	Audio Visual Terintegrasi Sosial Media sebagai Sarana Pengembangan Potensi Diri Bagi Digital Native.
2020	Ekspresi Diri Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Kelas II Jakarta melalui Pelatihan Merancang Grafis di T-Shirt.
2020	Membuat Poster Identitas Diri Bagi Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas IIb Jakarta
2020	Pengembangan Model Pedoman Penyelenggara Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa
2020	Indonesia New Media Art Exhibition in The Post Human Era

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn. MT.
E-mail : ramok@prodes.its.ac.id

Riwayat Pekerjaan/Profesi :

2011	Desain Suvenir Kit International Office ITS. Desain Logo dan Implementasi Desain pada Gugur Gunung 2 – ITS Ecocampus. Desain Logo dan Implementasi Desain pada Gugur Gunung 1 – ITS Ecocampus. Desain Identitas Visual ITS Ecocampus. Desain Identitas Visual dan Media Publikasi International Conference on Creative Industry . Desain Media Publikasi Hasil Lomba Desain Sepatu dan Alas Kaki Tingkat Nasional 2011. Tim Konsultan Desain Film Animasi sebagai Media Visualisasi Pembelajaran, Direktorat Pengembangan SMP, Departemen Pendidikan Nasional. Nominator Desain Identitas Visual PTPN X - Surabaya. Desain dan implementasi City Branding Kabupaten Bangkalan.
2012	Desain Buku Informasi ITS Eco Campus. Desain Logo dan Implementasi Desain pada Gugur Gunung 3 – ITS Ecocampus. Desain Logo dan Implementasi Desain pada Kontes Robot Indonesia 2012.
2013	Desain Identitas Visual dan Media Publikasi ICCI2013 *(International Conference on Creative Industry)*
2014	Desain Buku Profil Kabupaten Sidoarjo bekerjasama dengan Bappeda Sidoarjo. Desain Elemen Estetis ITS Ecocampus. Tim Produksi Media Pembelajaran Direktorat Pengembangan SMP, Departemen Pendidikan Nasional.
2015	Desain Kalender Resmi ITS 2016. Desain Kalender Balai Besar Laboratorium Kesehatan Surabaya.

	Tim Kajian Desain Gerbang Kota sebagai Branding Kota Kediri bekerjasama dengan Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Kediri. Tim Kajian Desain PJU Branding Kota Kediri bekerjasama dengan Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Kediri. Desain Buku Profil Kabupaten Sidoarjo bekerjasama dengan Bappeda Sidoarjo. Desain Profil Interaktif Kabupaten Sidoarjo bekerjasama dengan Bappeda Sidoarjo. Desain Animasi Infografis dan kelengkapan Hak Kekayaan Intelektual Ranjang Toilet Terintegrasi untuk Penderita Diare dari Rumah Sakit Umum Daerah Syam Ratu Ebu Bangkalan.
2016	Tim Desain Dokumen RPJMD Kabupaten Sidoarjo. Tim Desain Video Profil Kabupaten Sidoarjo. Tim Desain Gerbang Kota Kediri. Tim Desain Penerangan Jalan Umum Kota Kediri. Desain logo ITS Smart & Eco Campus. Desain Buku Profil Kabupaten Sidoarjo. Desain Kartu Tanda Mahasiswa ITS Smart Card. Tim Desain Booth ITS pada Hari Teknologi Nasional, GOR Manahan Solo.
2017	Desain Logo dan Identitas Visual ICCI 2017. Desain Visual dan Multimedia untuk peluncuran buku Rindu karya Acep Iwan Saidi. Desain Logo ITS Smart Ecocampus.
2018	Desain Buku Profil Kabupaten Sidoarjo bekerjasama dengan Bappeda Sidoarjo. Desain Logo dan Identitas Visual Se9er W4ras SMA Negeri 4 Surabaya. Desain Katalog Pameran *Asia International Friendship Exhibition and Symposium, Eco Gallery Shinjuku* – Tokyo Jepang. Desain T-Shirt PSikopad untuk Reuni 25 Tahun Angkatan 1993 Fakultas Psikologi Uni-versitas Padjajaran.
2019	Desain Katalog Barehands Cisanti. Desain Logo dan Kolateral untuk Reuni Perak SMA 4 Surabaya. Desain Logo dan Perangkat pemasaran untuk Pipibol Games. Desain Media Edukasi Bencana bekerjasama dengan BMKG Kota Bandung. Desain Karakter Hansip Tangguh Bencana untuk media edukasi kebencanaan EDUMIT-IGASI. Pengarah Desain Video Penjelas Program Nawa Bhakti Satya untuk Badan Perencana Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Timur.
2020	Edukasi Covid-19 bekerjasama dengan Himpunan Psikologi Indonesia.

Edukasi Covid-19 bekerjasama dengan Persatuan Ahli Gizi Sulawesi Tengah.
Desain Partisipatif Edukasi Covid-19 bekerjasama dengan Gerakan Pramuka SMPN 1 Bojongsoang Kabupaten Bandung.
Sociotagging, edukasi bencana dengan desain partisipatif bersama Gerakan Pramuka SMPN 1 Bojongsoang Kabupaten Bandung.
Desain Media Kampanye Sosial Pencegahan Perdagangan Seksual Anak dan Perempuan.
Ilustrasi untuk @daily.sub
Animasi Penjelas Tas Siaga Bencana.

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:
1999 Institut Teknologi Bandung
Desain Komunikasi Visual
2009 Insititut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Teknik Elektro/ JCM – Teknologi Permainan
2017 Institut Teknologi Bandung
Program Doktor Ilmu Senirupa dan Desain

Judul Penelitian dan Tahun Terbit :
2013 Pengembangan Environmental Graphic Design untuk Penataan Media Publikasi di Lingkungan ITS
(Penelitian Kebijakan/Top Down Dana ITS 2019)
2016 Pengembangan Roadmap Penatakelolaan Pusat Unggulan Ekonomi Kreatif Sub Sektor Desain Komunikasi Visual
(Penelitian kerjasama antara Badan Ekonomi KReatif RI dengan LPPM ITS)
2016 Grand Strategy Pengembangan Ekonomi Kreatif Sub Sektor Desain Komunikasi Visual (Penelitian kerjasama antara Badan Ekonomi Kreatif RI dengan LPPM ITS)
2017 Estetika Visual dalam Edukasi Kebencanaan Pada Berbagai Strategi Penuturan Transmedia
(Penelitian Mandiri)
2018 Optimalisasi Nilai Kearifan Lokal Pada Desain Media Edukasi Untuk Mitigasi Bencana
(Penelitian Mandiri)
2019 EduMitigasi Pemuliaan Kawasan Sungai di Jawa Barat
(Penelitian Mandiri)
2019 Desain Infografis Sebagai Media Edukasi Kebencanaan Pada Remaja Usia 13-15 Tahun
(Penelitian Departemen Dana ITS 2019)

Judul Buku dan Tahun Terbit :

2013	Rahmatsyam Lakoro The Development of Environmental Graphic Design for Information Sign System in Education Environment dipublikasikan pada International Conference on Creative Industry 2013, Surabaya
2014	Rahmatsyam Lakoro, Nurina Orta, Putri Dwitasari. Pengembangan Desain Karakter Pada Komik Sains Sebagai Pendekatan Media Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar dipublikasikan pada Roundtable Medkom Universitas Airlangga Surabaya
2015	Rahmatsyam Lakoro. Determining The Role of (Graphic) Design in the Creative Economy Roadmap of Surabaya , dipublikasikan pada International Conference on Creative Industry 2015, diselenggarakan oleh Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS, Penerbit ITS Press (ISBN: 978-602-0917-25-2)
2016	Rahmatsyam Lakoro. Desain Permainan Edukasi untuk Kecakapan Hidup Menghadapi Bencana , dipublikasikan pada Seminar Nasional Pascasarjana oleh Program Doktor Psikologi UGM Yogyakarta
2017	Rahmatsyam Lakoro. Mitos Revolusi dalam Iklan Pusat Perbelanjaan Khadims Egaro Penyaji pada International Symposium ARCADESA (Art Craft and Design in Southern Asia: In The Era of Creative Industry 2017) #1 Fakultas Seni Visual Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, penerbit BP ISI Yogyakarta.
2017	Rahmatsyam Lakoro, Setiawan Sabana. Design of Education Media for Disaster As Awareness of Life Space In Disaster Area dipublikasikan pada International Conference on Creative Industry 2017, Surabaya Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan ITS, penerbit ITS Press.
2018	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Optimalisasi Budaya Tutur Tentang Kesadaran Ruang Hidup untuk Edukasi Mitigasi Bencana di Citarum dipublikasikan pada Asia International Friendship Exhibition and Symposium di Shinjuku Tokyo – Jepang
2018	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana.

	Eksplorasi Budaya Visual Dalam Media Edukasi Untuk Kampanye Pengurangan Resiko Bencana dipublikasikan pada Seminar Nasional "Peran Pendidikan Tinggi dalam Making Indonesia 4.0" Fakultas Seni Rupa dan Desain Insititut Teknologi Nasional, Bandung
2018	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. The Exploration of Spoken Culture to Create Life-Space Awareness in Educational Media Design dipublikasikan pada International Conference on Art Technologiy Science and Humanities, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Insititut Teknologi Bandung (ISBN 978-602-14096-9-5)
2019	Sayatman, Rahmatsyam Lakoro. Strengthening The Strategies For Visual Communication Design Education Through Digital Media Transformation dipublikasikan pada International PostgraduateConference on Media and Communication
2019	Rahmatsyam Lakoro, Ike Herdiana. Belajar Hidup Dari Masyarakat Di Wilayah Ring Of Fire : Telaah Media Edukasi, Komunikasi Dan Budaya dipublikasikan pada Buku Kumpulan Tulisan Psikologi dan Integrasi Bangsa Penerbit: Himpunan Psikolog Indonesia (ISBN 978-602-96634-9-5)
2019	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Reinvensi Budaya Visual dalam Edukasi Bencana dipublikasikan pada Seminar Nasional Seni dan Desain, Universitas Negeri Surabaya (ISSN 2541-6626)
2019	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Design of Disaster Risk Reduction Awareness Campaign Media by Revitalization of Sundanese Oral Culture dipublikasikan pada International Conference of Art Language and Culture, yang diselenggarakan oleh Program Magister Pendidikan Seni Universitas Sebelas Maret Surakarta DOI :https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.044, Penerbit Atlantic Press, terindeks Web of Science

Profil Editor dan Ilustrator

Nama Lengkap : Mutiara Gitani Laksa
E-mail : mutiaragitani@gmail.com
Instansi : SMAN 1 Ciamis
Bidang Keahlian : Guru Seni Budaya

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

2018	Pemateri Workshop Satu Kelas
2019-2020	Part Time Barista
2020	Mural RS Permata Bunda Ciamis
2021-Sekarang	Guru SMAN 1 Ciamis

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

2016-2020	Sarjana Seni Rupa Prodi Seni Rupa, FPSD UPI

Profil Desainer

Nama Lengkap : Zyfra Hatikva Miracle Putri K.
E-mail : zyfrahatikva@gmail.com
Instansi : Studio Spasi, Jakarta
Bidang Keahlian : Desainer Grafis

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

2019	Fotografer *Australian-Indonesian Cultural Gathering 2019.*
2019	Fotografer POSPENAS 2019.
2019	*Co-Founder* Watik "Wayang Plastik"
2020	Desainer Konten Sosial Media Pameran Menyintas Masa, STDI.
2021	Desainer Grafis Diskusi-Pameran Rubicon.
2021-sekarang	Desainer Grafis Studio Spasi, Jakarta.

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

2016-2020	Sarjana Desain Prodi Desain Komunikasi Visual, STDI